ALT!

180 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER



1/2022

Dezember 2021, Januar, Februar 2022

Deutschland	€ 12,90
Österreich	€ 14,20
Schweiz	sfr 25,80
Luxemburg	€ 14,85

DAS INNENLEBEN DES N64

retro GAMER

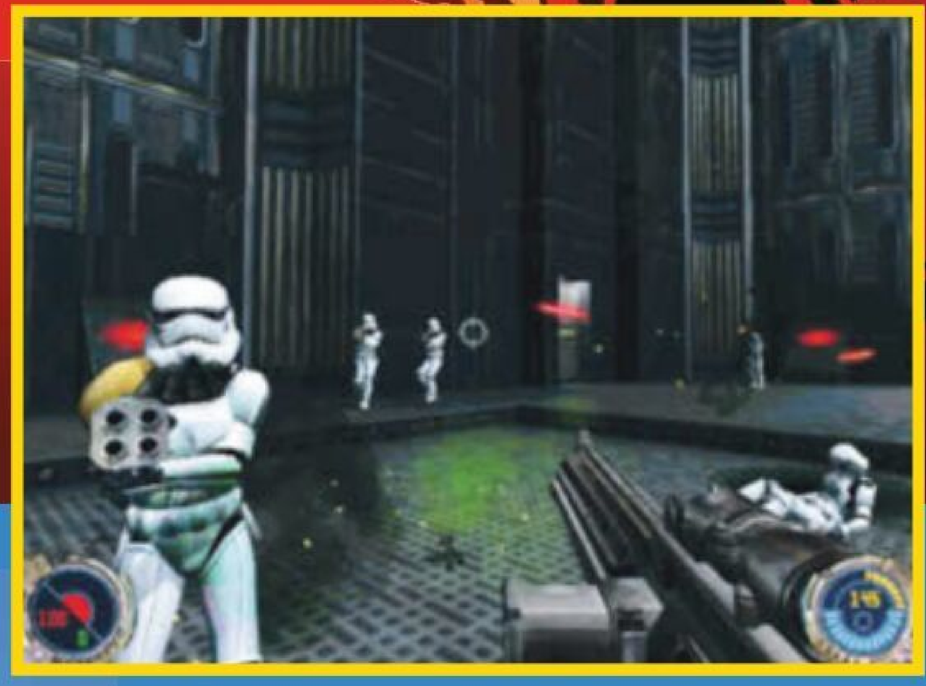
Grand Theft Auto III

Rockstar revolutionierte mit Grand Theft Auto III das Genre der Open-World-Spiele und setzte mit den Nachfolgern Vice City und San Andreas neue Standards

PLUS:

- Pac-Man
- Diablo
- Mario Kart
- Breath of Fire II
- Double Dragon II – The Revenge
- Nox Archaist
- Arx Fatalis
- Ultima I–IX
- FIFA 95 Soccer
- Pyjamarama
- Warhammer – Shadow of the Horned Rat
- Jet Set Radio
- GTA Vice City
- GTA San Andreas
- Jumpman
- Die Simpsons – Bart vs. The Space Mutants
- Xevious
- Freddy Pharkas
- Castle Master
- Video Pinball
- Game & Watch
- ActRaiser
- Baldur's Gate: Dark Alliance
- Litil Divil
- Battle Frenzy
- Captain Blood

u.v.m.



STAR WARS

Die mittlere Ära der *Star Wars*-Spiele brachte Klassiker wie *Jedi Knight* und *KotOR*



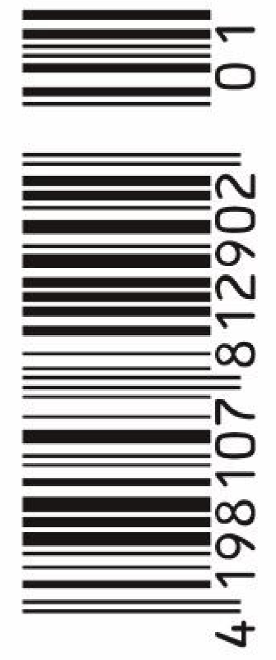
THEME PARK

Bullfrog verband putziges Äußeres und beinharte Simulation zum Hit



A LINK TO THE PAST

Das dritte *Legend of Zelda* gilt vielen Fans bis heute als bester 2D-Teil

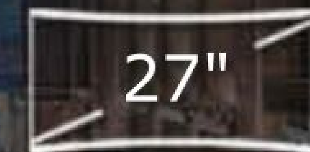


LC-POWER™

www.lc-power.com









HDR 400





Pivot-
Funktion

LC-M27-4K-UHD-144

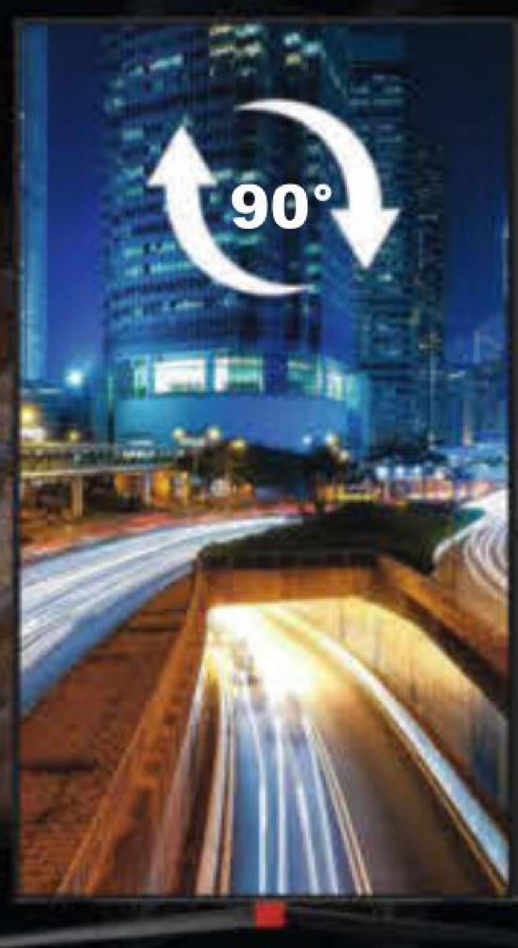
Sehen Sie ULTRAscharf dank LC-Power!

**Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit unserem neuen 4K Ultra HD-Monitor!
Durch die 4K UHD-Bildschirmauflösung von 3840 x 2160 Pixeln liefert der Monitor unglaublich realistische Spielwelten.
Das hochwertige IPS-Panel bietet ein besonders großes Farbvolumen, welches auch bei sehr hellen Bildern satte Farben liefert und durch HDR 400 noch verstärkt werden kann.**

Sie wollen Dokumente im Hochformat lesen? Dann drehen Sie den Monitor dank der Pivot-Funktion einfach um 90°!

Weitere Features unseres 27"-Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 144 Hz für eine sehr flüssige Darstellung, Adaptive Sync für einen reibungslosen Spieleablauf, Picture-by-Picture (PbP), Picture-in-Picture (PiP), ein höhenverstellbarer Standfuß sowie ein USB-C-PD-Port.





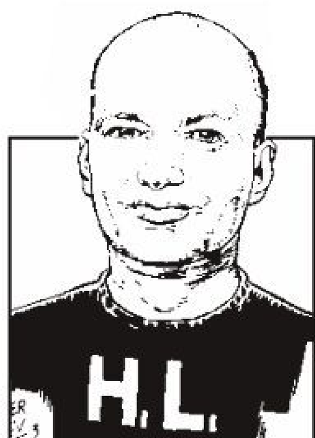


LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch



Anatol Locker



Heinrich Lenhardt



Harald Fränkel



Jörg Langer



Michael Hengst



Roland Austinat



Stephan Freundorfer



Winnie Forster

retro* GAMER



Willkommen zu Retro Gamer 1/2022

Retro ist in – davon muss ich Leser einer Zeitschrift namens **Retro Gamer** natürlich nicht überzeugen. Aber die Aussage gilt auch für den Spielemarkt insgesamt: Kaum eine Woche, in der nicht ein weiteres Remake oder eine Classic Collection oder eine HD-Fassung angekündigt wird. Viele Hersteller wollen alte Schätze neu versilbern, und viele älter gewordene Spielefans haben Lust darauf, erneut in eine geliebte Spielwelt einzutauchen – aber bitte nicht mehr in 4:3 und mit nur 320 oder 720 Zeilen Auflösung.

Gerade bei japanischen Titeln sind Remakes oft die erste Möglichkeit, die Anfänge einer Spiele-Serie ganz offiziell (also ohne Import, Japanisch-Kenntnisse oder Fan-Übersetzung) im Westen zu spielen. Und wenn Firmen wie Square Enix ihre drei ersten Einträge in die *Final Fantasy*-Reihe als **Final Fantasy Pixel Remaster** neu auflegen, zeugt das ebenso von Tradition und Geschäftssinn wie von der Überzeugung, damit auch heutige Spielfans zu erreichen. Gleichzeitig stellte **Final Fantasy VII Re** 2020 eine komplette Neuinterpretation des ersten Viertels von FF7 dar.

Die im September erschienene **Castlevania Advance Collection** macht drei GBA-Hits mit einigem Zusatzkomfort für PC, Switch, Xbox One und PS4 spielbar. Ich habe auf Letzterer begonnen zu spielen, bekam aber bald Lust, meinen alten GBA SP nebst Modul herauszukramen. Da muss ich zwar auf einige Special Features (wie Rückspulen oder zig Spielstände) verzichten, aber es ist auf der Original-Hardware (trotz nicht optimalem Backlit-Display) immer noch am schönsten, **Aria of Sorrow** zu spielen …

Was dem Fernen Osten recht ist, ist dem Westen billig: Auch hier wird geremastered und geremaked, was das Zeug hält. **Alan Wake Remastered** oder **Diablo 2 Resurrected** sind nur zwei Beispiele der allerjüngsten Vergangenheit.

Und ein Spiel wie **GTA 3**, das vor 20 Jahren wegweisend war für das Open-World-Genre, wurde zu seinem 20. Jubiläum (das mit dem Erscheinen dieses Hefts zusammenfällt) als **Grand Theft Auto Trilogy** in die Moderne gebracht, zusammen mit den Nachfolgetiteln **GTA Vice City** und **GTA San Andreas**. Wir widmen dieser Phase der seitdem zu einem Computerspiele-Platzhirsch gewordenen Marke einen großen Schwerpunkt im Heft.

Ein weiteres großes Beispiel ist das voraussichtlich 2022 erscheinende **Star Wars: Knights of the Old Republic Remake**. So lang der Titel, so groß die Fanbasis dieses BioWare-Rollenspiels. Es findet natürlich Erwähnung in unserem Schwerpunkt **Star Wars – die mittlere Ära**, der sich um die für Videospiele-Fans sehr ergiebige Phase zwischen der Urserie (und ihren Versoftungen) und der Disney-Ära dreht.

Ein weiterer für mich persönlich faszinierender Artikel in diesem Heft ist **Mame&Watch**. Er zeichnet nach, wie eine lose internationale Gruppe begabter Fans die LCD-Spieleserie **Game&Watch** von Nintendo sprichwörtlich „gehackt" hat, um sie auf dem MAME-Emulator lauffähig zu bekommen.

Unsere Riege an deutschen Autoren (inklusive des Wahl-Österreichers **Michael Hengst**) wird diesmal verstärkt von **Tobias Hübner**. Der Medienpädagoge (Twitter-Account: medienistik) bringt nicht nur gerne Jugendlichen das Programmieren und „elektronische Basteln" bei, sondern ist auch ein erklärter Retro-Fan. Für dieses Heft hat er die Macher des 2020er-Apple-II-Spiels **Nox Archaist** zu dessen Entstehung befragt und außerdem seine beeindruckende **Ultima**-Sammlung für ein Full Set ausgepackt.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht euch

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer

retro GAMER

INHALT 1/2022

Dezember 2021,
Januar, Februar 2022



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

GTA 3

026 20 Jahre Open-World-Exzellenz
Mit *GTA 3* schaffte die beliebte Serie nicht nur den Sprung in die 3. Dimension, sondern revolutionierte das Open-World-Genre

SCHWERPUNKT: STAR WARS

010 Die mittlere Ära
Wir beleuchten die lange Reihe von *Star Wars*-Spielen, die zwischen der ersten Filmtrilogie und der Disney-Ära entstanden

RETRO-REVIVALS

006 Jumpman
Heinrich Lenhardt ist erneut mit dem grobpixeligen Held durch die Levels gehüpft

020 Breath of Fire II
Michael Hengst ist eigentlich ein umgänglicher Veteran. Hier wird er zum Drachen!

054 Ice Hockey
Harald Fränkel war schon als Teenager ein harter Knochen, wenn er übers Eis fegte

094 Super Mario Kart
Bis heute spielt Winnie Forster gerne dieses Fun-Rennspiel – am liebsten mit Freunden

128 ActRaiser
Gerade erschien eine moderne Fassung, Michael Hengst mochte schon das Original

130 Pac-Man
Roland Austinat wollte nicht glauben, dass es noch nie ein Retro-Revival zu *Pac-Man* gab

156 Captain Blood
Von dem französischen SF-Spektakel war Anatol Locker einst schwer angetan …

SCHWERPUNKT

096 Eine Frage der Perspektive
Mitte der 90er war 3D-Grafik der große Trend – doch viele Studios taten sich schwer mit der Umstellung

108 Mame and Watch
Wie Hobbyisten alle 60 *Game&Watch*-LCD-Geräte emulatortauglich machten

150 Pyjamarama
Hier erfahrt ihr alles über die *Everyone's a Wally*-Serie, angefangen bei *Automania*

KLASSIKER-CHECK

008 Diablo
Wir rekapitulieren, wieso Blizzards erstes Action-RPG zum Welterfolg werden konnte

034 Jet Set Radio
Smilebit sagte bravem Fotorealismus den Kampf an und brachte Tokio zum Strahlen

082 Arx Fatalis
Mit dieser *Ultima Underworld*-Hommage betraten die Arkane Studios die Bühne

EXPERTENWISSEN

044 Legend of Zelda – A Link to the Past
In unserer Rückschau auf den vielleicht besten 2D-Teil ordnen wir die *Zelda*-Zeitlinien

056 Chuckie Egg
Auf BBC Micro und Spectrum war *Chuckie Egg* eines der bekanntesten Plattformspiele

088 Xevious
Die Alien-Invasion ist in vollem Gang – nur wir können sie im Kampfgleiter stoppen

164 Double Dragon II – The Revenge
Der Nachfolger des beliebten Brawlers setzte auf eine ungewöhnliche Steuerung

HARDWARE/PLATTFORM

066 Nintendo 64 – das Innenleben
Ende der 90er vertraute Nintendo voll auf Hardware-Power und 3D. Wir blicken zurück

FÜR SAMMLER & GENIESSER

076 Lost in Translation
Wie *Sim City* in Frankreich knapp einen mittelschweren Fauxpas vermied

084 Full Set: Ultima
Unser diesmaliges Full Set ist ziemlich stofflastig – *Ultima*-Kenner ahnen, wieso

102 Die Unkonvertierten
Cachat, Virtua NBA und *Meteoroids* schafften es nie von der Spielhalle ins Wohnzimmer

122 Auf dem Sofa: Charles Martinet
Die Stimme von Mario (und vielen anderen Nintendo-Charakteren) spricht

146 Sammler-Guide: Saturn-Arcade-Ports
Arcade-Konvertierungen für Sega Saturn kosten zwischen wenigen und Hunderten von Euro

FIRMEN-ARCHIVE

104 PSS
Das britische Studio veröffentlichte packende Strategiespiele wie *Waterloo* und *Austerlitz*

140 Falcom
In unserem „Tribut" stellen wir die großartigen Spiele des japanischen RPG-Spezialisten vor

MAKING OF

022 FIFA 95 Soccer
Nur für das Sega Mega Drive erschien der Nachfolger zu Electronic Arts' Fußball-Erstling

036 Theme Park
Demis Hassabis ist heute ein bekannter KI-Forscher – er hauchte *Theme Park* Leben ein

042 Video Pinball
Selten war ein Spielename eindeutiger: Es geht um Pinball, als Videoautomat statt Tisch

050 Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist
Eines der unbekannteren Sierra-Adventures – und das, obwohl Al Lowe beteiligt war

062 Battle Frenzy
Dass schon auf dem Mega Drive 3D-Shooter möglich waren, bewies dieses Spiel

078 Warhammer – Shadow of the Horned Rat
Echte *Warhammer*-Fans brachten das Spiel auf den PC – in Echtzeit statt rundenweise

116 Castle Master
Incentive nutzte ihre Freescape-Engine in diesem Teil für ein Burg-Szenario

120 Nox Archaist
Ende 2020 erschien dieses Apple-II-Spiel. Wir zeichnen die Entwicklung nach

132 Baldur's Gate Dark Alliance I & II
Die fast unmögliche Aufgabe: Die Essenz des komplexen PC-RPG auf Konsole zu bringen

158 Litil Divil
Ein verrücktes Spiel, bei dem jeder Level komplett anders funktionierte

170 Die Simpsons – Bart vs. The Space Mutants
Das Frühwerk von Garry Kitchen ist eine knüppelharte Umsetzung der TV-Serie



RETRO-HARDWARE

... DIESES MAL INKLUSIVE TRINKETS & STOFFKARTE




066



084


108


146





008

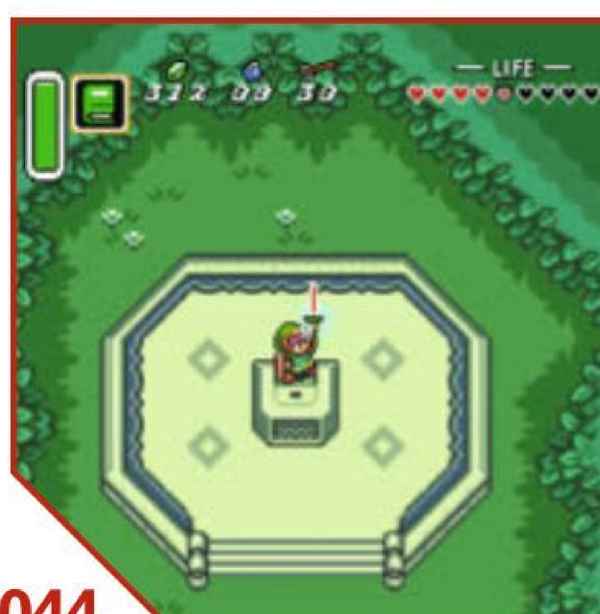

010


020


022


034


036



044



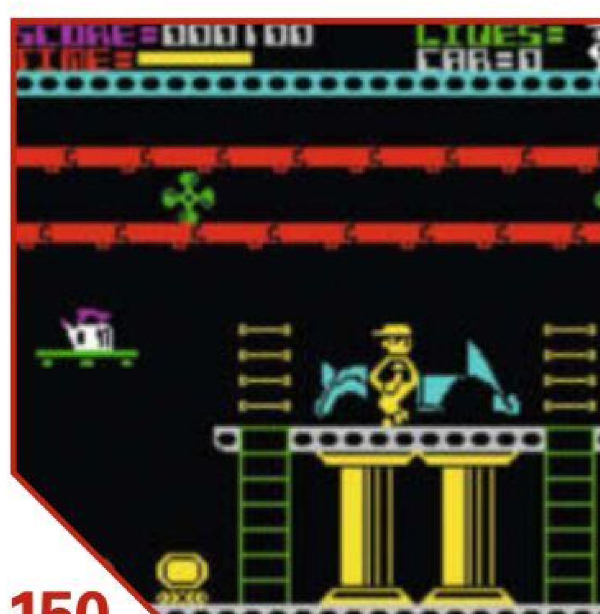
056


082


088


130


132


150



164

RUBRIKEN

003 Editorial
176 Retro-Feed
178 Vorschau, Impressum

Jumpman

GROSSE SPRÜNGE



» PUBLISHER: EPYX
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: C64 (APPLE II, ATARI 800, DOS-PC)

Von Heinrich Lenhardt

Bei Plattformlegenden der 80er denkt man an *Donkey Kong* oder *Lode Runner*, aber nicht unbedingt an Jupiter Jumpman. Dabei gehörte der Bombenentschärfer vom Dienst zum Diskettenkasten-Pflichtprogramm der C64-Anfangsjahre. Ausgesprochen abwechslungsreiche Levels ließen uns die eher mickrige Grafik leicht verschmerzen.

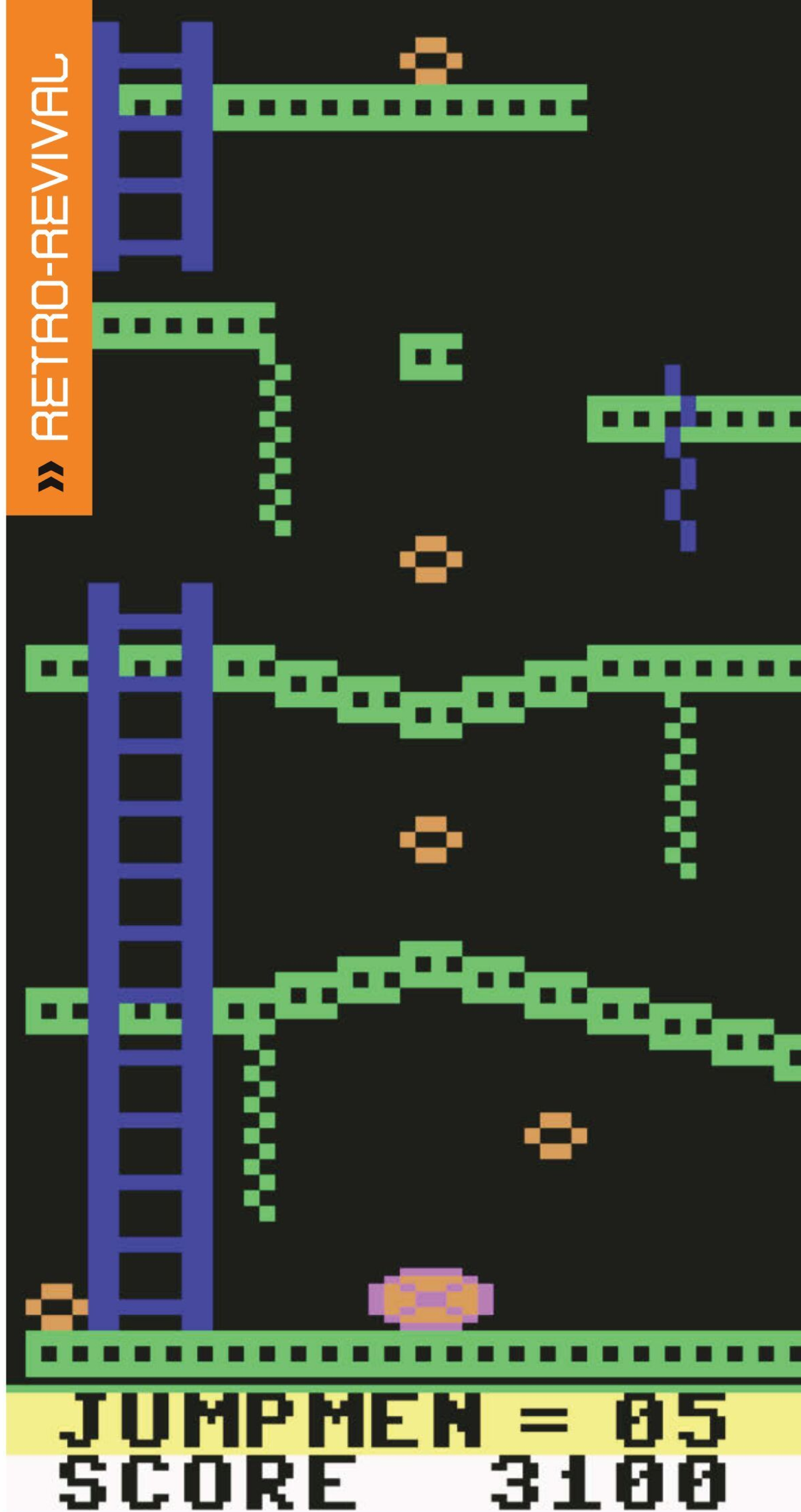
EIn gewisser Weise habe ich mit *Jumpman* den Sprung vom Konsolen-Kinderzimmer in die eigene Heimcomputer-Bude gemacht, wenn auch falsch herum, was die Spiele-Chronologie betrifft. Für mein ColecoVision gab es nämlich ein Hüpfspiel namens *Jumpman Junior*, das grafisch zwar nicht so viel hermachte wie *Donkey Kong*, aber mit satten zwölf „Bildern" (so bezeichnete man nicht scrollende Levels) erstaunliche Komplexität versprach. Wen ich damals noch nicht kannte, das war sein großer Bruder.

Jumpman Junior war ein für Modulveröffentlichungen entwickelter Schrumpfnachfolger mit neuen, fortgeschritten fiesen Levels. Noch besser und umfangreicher ist aber der original *Jumpman* von 1983, den ich erst ein Jahr später kennenlernte, als ich meinen frisch erstandenen C64 zu Hause aufbaute. Da gibt es gleich 30 Levels, die in verschiedene Schwierigkeitsgruppen unterteilt sind. Wer auf Abwechslung aus ist, kann auch den Zufallsgenerator entscheiden lassen, welche Stufe als nächste geladen wird. Und die Highscores werden sogar auf Diskette gespeichert, ein Luxus, auf den man beim *Junior*-Modul verzichten musste. Für mich wirkte das damals so, als wäre auf Heimcomputern alles irgendwie größer und besser.

Sonderlich schön ist *Jumpman* auch auf dem C64 nicht, dem Spielspaß schadet das wenig. Die Aufgabe ist in jedem Bild die gleiche: Wir müssen die ganzen braunen Klumpen entfernen, bei denen es sich laut Anleitung um die Bomben der bösen Alienatoren handelt, die eine Jupiter-Raumstation heimsuchen. Meinetwegen. Dabei schwirren weiße Killerpixel trügerisch langsam heran, beschleunigen jedoch plötzlich, sobald sie auf einer Höhe mit meinem Helden sind. Jeder Besuch des Bildrands strapaziert die Nerven, weil ich hier nicht immer rechtzeitig ausweichen kann (zum Trost gibt's gleich sieben Bildschirmleben). Und natürlich mangelt es nicht an Leitern, Kletterseilen und zu überspringenden Abgründen. Was das Spiel aber erst so richtig reizvoll macht, ist sein für damalige Verhältnisse verblüffend vielseitiges Leveldesign.

Jede neue Stufe ist wie ein neues Abenteuer, weil wir mit anderen Eigentümlichkeiten und Widrigkeiten konfrontiert werden. Mal wird unser Held von Robotern gejagt, dann sind ihm bewaffnete Jumpman-Klone auf den Fersen, auf die er zurückschießen kann. Andere Stufen sind fast schon Denksportaufgaben: In welcher Reihenfolge sammelt man die Bomben am besten auf, wenn sich dabei die Levelstruktur immer wieder ändert? Und hat man sich mal daran gewöhnt, dass auch kleinste Stürze ein Bildschirmleben kosten, steuert sich die Hüpforgie schön rund. Die Soundkulisse ist ebenso simpel wie einprägsam, vom aufmunternden Dudel-didel-do, das jeden Sprung begleitet, bis zum peitschenden Knall einer beschleunigenden Pixelkugel.

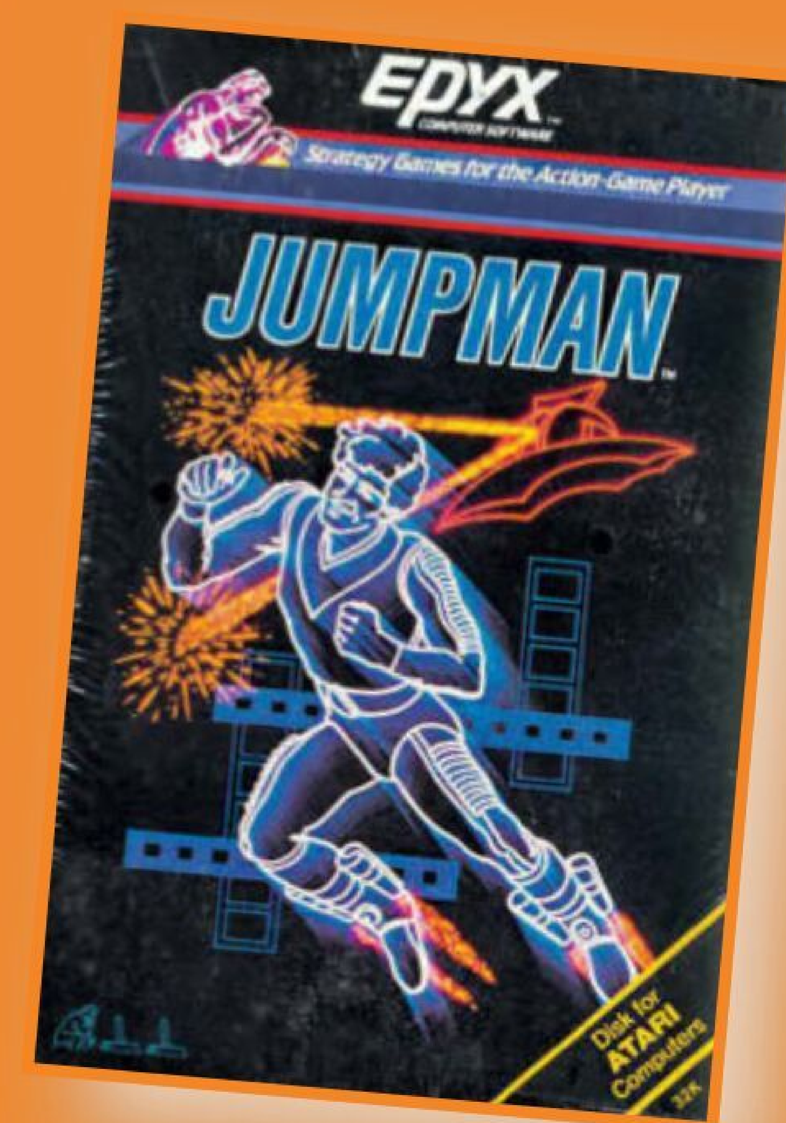
Unter den Hüpfspiel-Heroen der 80er Jahre ist *Jumpman* leider etwas in Vergessenheit geraten. Nach dem reduzierten *Junior* gab es bei Epyx keine Nachfolger mehr. Shareware-Anbieter Apogee brachte 1991 mit *Jumpman Lives* noch eine Adaption für DOS-PCs heraus, die auch Bonuslevels und einen Editor enthält. Wer den original *Jumpman* (wieder)entdecken will, kann dies zum Beispiel mit den TheC64-Emulatorkonsolen tun, bei denen die Commodore-Version enthalten ist. Nach all den Jahrzehnten macht es Spaß, vergessen geglaubte Levels wieder zu besuchen und Erinnerungen an verzockte 5¼-Stunden zu wecken. ✱




LEVEL 18
RUN SPEED 04
PLAYER 1
BONUS 1500


CREATED BY: RANDY GLOVER


JUMPMEN = 05
LEVEL 21
RUN SPEED 04
SCORE 4100
PLAYER 1
BONUS 1300


EPYX
Strategy Games for the Action-Game Player
JUMPMAN

DIABLO

Mein Krieger läuft so hüftsteif, als würde er ständig eine Walnuss herumtragen – und zwar zwischen den Pobacken. Die Bewohner von Tristram stehen vor ihren Häusern wie Messies, die aus Scham niemanden hereinbitten. Doch meine gotteslästerlichen Gedanken verstummen schnell: Diablo packt mich auch nach all den Jahren wieder. Zunächst vor allem wegen des Sounds.

Wer fühlen will, muss hören. Ich bin sicher, irgendwo im Dorf sitzt Carlos Santana und zupft gerade an seiner Gitarre. Die sanften Klänge sind die Ouvertüre für ein Klickfest in 16 finsteren Dungeons. „Hello my friend. Stay awhile and listen!" Als mich die raue Stimme von Deckard Cain begrüßt, weiß ich sofort: Ich werde sehr viel länger bleiben als nur eine kleine Weile. Ich empfinde Wiederhörensfreude pur.

Vor einem Vierteljahrhundert veränderte Diablo mit seiner Action-Attitüde die Rollenspielwelt. Klar, nach so langer Zeit lässt sich die Pixelpatina nicht verbergen. Es strengt an, die von den zermausklickten Monstern fallengelassene Beute nicht zu übersehen. Die Levels 5 bis 8 muten trotz transparenter Wände an wie Ultraschallaufnahmen, auf denen nur ein Arzt etwas erkennt. Ich wedele mit der Maus suchend über den Boden, als sei sie ein Staubsauger, der nichts zurücklassen will. Man muss sich nur zu helfen wissen, dann spielen Oberflächlichkeiten keine Rolle. Stattdessen erfreue ich mich ernsthaft an der noch immer tollen Automap-Funktion, weil ich mit dem Orientierungs-Gen eines Nusshörnchens geboren wurde.

Meinen Helden erwarten in Teil 1 keine ausgedehnten Wanderungen durch die Flora der Welt Sanktuario (wie es sie ab *Diablo 2* gab), er ist durch und durch ein Kellerkind. Dennoch vermisse ich überraschenderweise nichts. Das Gameplay fließt einfach zu gut. Als mir im neunten Untergeschoss ein magischer „Plattenpanzer der Diebe" in die Hände fällt, spiegeln sich des Recken neue Kleider endlich auch an der Spielfigur wider. Ich mag diese Liebe zum Detail. Auch dass der Protagonist im Dorf höflich seinen Helm abnimmt und unterm Arm trägt.

Neugierig durchstöbere ich wie in alten Zeiten potenzielle Schatztruhen und Sarkophage. Das Karotte-vor-der-Nase-Prinzip funktioniert: Ich lechze nach besseren Waffen, Rüstungen, Amuletten, Ringen und nach Zauberbüchern. Abwechslung bringt auch das breite Angebot an chronisch schlecht gelaunten Höllenwesen ins Spiel. Baut sich ein Gegner vor mir auf, der stärker ist als das Standardgeschmeiß, gehen meine Augen auf eine hektische Reise. Sie pendeln zwischen der Kreatur, den ikonischen roten und blauen Lebensenergie- beziehungsweise Mana-Kugeln und den Heiltrank-Schnelltasten. Action!

Indes verbinden sich die schaurige Musik und unheimlichen Geräusche zu einem Klangteppich der Furcht. Wie gruselig ein Wimmern klingen kann, das mutmaßlich von einem Baby stammt! Selbst die Jederzeit-speichern-Option lässt mich kaum entspannter werden. Doch dann steigt mein lieb gewonnener Schützling eine Erfahrungsstufe auf. Ich feiere und darf fünf Punkte auf seine vier Attribute verteilen (Stärke, Magie, Geschicklichkeit, Vitalität).

Mit *Diablo 2* oder der im September 2021 veröffentlichten Neuauflage *Diablo 2 Resurrected* hält das Ursprungs-Hack-and-Slay altersbedingt nicht mit. Der Oldtimer bescherte mir aber mehr Freude als *Diablo 3*, dem ich kürzlich auch einem Kontrollbesuch abstattete. Es mag an bewusstseinstrübenden nostalgischen Gefühlen liegen. Schade, dass ich anno 1997 keine Mitspieler hatte, um den Multiplayer-Modus auszuprobieren. Der soll ziemlich gerockt haben.*



Von Harald Fränkel

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Massen schlachten

Diablo war ursprünglich als rundenbasiertes DOS-Spiel konzipiert. Dann hat sich Hauptentwickler David Brevik umentschieden und sein Baby mit den actiongeladenen Echtzeitkämpfen per Point-and-Click-Steuerung einzigartig gemacht. Oft füllt sich der gesamte Bildschirm mit Höllenkreaturen. Unser Screenshot zeigt gehörnte Blitzdämonen und tiefblaue Magmamonster an einem Lavasee. Diese Gegner hausen im Höhlensystem der Levels 9 bis 12.



Wuseln und gruseln

Gerade in den ersten Untergeschossen der Kathedrale von Tristram punktet *Diablo* mit seiner Horroratmosphäre. Sie entsteht durch die Musik, den Sound und die düstere Grafik. Außerdem wollen dem Helden allerlei Gruselgestalten ans Leder: Skelette, Zombies und andere Untote. Feinde haben unterschiedliche Stärken und Schwächen. Knochenmännern wie in der Szene auf dem Bild kommt man am besten mit Äxten bei. Pfeile helfen dagegen eher semigut.



Sammeln, bitte!

Blizzards Action-RPG-Reihe saugt die Spieler in eine Suchtspirale. Schon Teil 1 befriedigt sowohl Jäger als auch Sammler: Immer coolere Ausrüstung gibt es zu finden. Besonders begehrt sind einzigartige Gegenstände. Sie verfügen über bis zu sechs magische Eigenschaften. Auf dem Bild lässt der Krieger seinen „The Protector"-Kampfstab (der wie ein stachlicher Baseballschläger aussieht) von Hexe Adria aufladen. Dann kann sich der Held, genug Mana vorausgesetzt, 86-mal heilen.



Die große Aufstiegsfeier

Jeder Stufenanstieg macht den Protagonisten besser. Der Spieler verteilt fünf Punkte auf die Attribute seines Schützlings. In der Statistik links ist zu sehen, wie sehr unser Krieger auf Körperkraft setzt (Strength: 102). Ein magischer Gegenstand erhöht aktuell den Wert sogar auf 118. Vielleicht sollte der Recke auch bei der Vitalität noch zulegen (Lebensenergie!). Das rechte Fenster unterstreicht, dass es bei der Gewaltdarstellung nicht zimperlich zugeht.



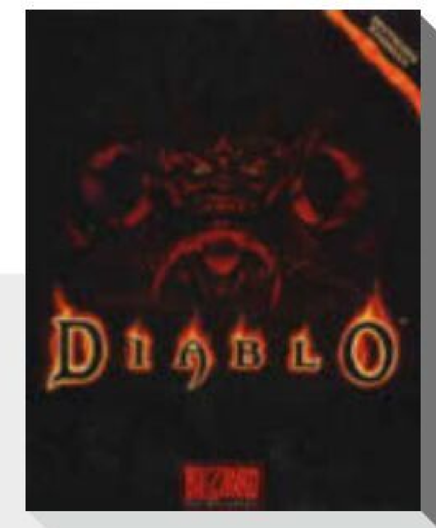
Neulich in der Metzgerei

Levelbosse sind auch bei *Diablo* das Salz in der Suppe. Der Magier auf dem Bild schleudert gerade einen Feuerball auf einen Obermotz namens „The Butcher". Der wiederum will dem Zauberer mit einem Metzgerbeil an den Kragen und prescht mit den Worten „Ahhh, fresh meat!" voran. Abteilung interessantes Nischenwissen: Die ein Jahr nach der PC-Version veröffentlichte PlayStation-Umsetzung bietet sogar deutsche Texte und Sprachausgabe.



Flotter Dreier

Diablo wartet mit über 20 Gegnertypen auf, die dann in den Werten (und Farben) variieren, und mit drei Charakterklassen. Einsteiger starten am besten mit der Jägerin (Bild). Die Fernkämpferin kann Fallen entschärfen und erhält pro Stufenanstieg je zwei Punkte auf Lebensenergie und Mana. Krieger lieben den Nahkampf und reparieren nebenbei Waffen. Der körperlich schwache Magier spielt sich am herausforderndsten, wird aber später extrem mächtig.



FAKTEN

» PLATTFORM: PC
» PUBLISHER: BOMICO
» PUBLISHER: BLIZZARD NORTH
» VERÖFFENTLICHT: 1997 (D)
» GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



Power Play 2/97 (Solo: 83 %/Multi: 85 %)
„*Diablos* Kapital ist neben einer hervorragenden Präsentation vor allem die ausgereifte Umsetzung des obersten RPG-Prinzips vom Aufbau einer starken Zentralfigur."
(*Ulrich Smidt*)

PC Player 2/97 (5 von 5 Sterne)
„*Diablo* ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort, ohne überlange Anleitung, komplizierte Bedienung oder stundenlanges Charaktergenerieren."
(*Jörg Langer*)

Was wir denken

Mit der inoffiziellen Mod „Diablo HD Belzebub" macht *Diablo* noch mehr Spaß. Sie bringt höhere Auflösungen, neue Charakterklassen (Barbar, Necromancer und Assassin) sowie etliche Komfortfunktionen.

STAR WARS

IN EINER ALTERNATIVEN GALAXIS – WEIT, WEIT ENTFERNT



CHRIS FOSTER



» Chris war Entwickler bei *Jedi Outcast* und *Jedi Academy* und arbeitete zuletzt an *Call of Duty*.

GREG ZESCHUK



» Als einer der Gründer von BioWare arbeitete Greg Zeschuk als Executive Producer an *KotOR*.

JUSTIN LAMBROS



» Justin Lambros schrieb viele der Texte für *Jedi Knight II*, bevor er bei *Republic Commando* einsprang.

MATT OMERNICK



» Matt war leitender Grafiker der *Force Unleashed*-Reihe und gründete später Akili Interactive.

RYAN KAUFMAN



» Ryan war als Autor für die Ausarbeitung der Charaktere der Delta Squad in *Republic Commando* zuständig.

PHILIPPE BAUDE



» Chef-Entwickler Philippe Baude nutzte sein Vorwissen von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* für *Lethal Alliance*.

PETER DELLEKAMP SIEFERT



Als leitender Entwickler von *Battlefront* wollte Peter *Star Wars* und *Battlefield 1942* in einem Spiel vereinen.

IN DER ZEIT NACH DER SKYWALKER-SAGA, ABER VOR DER DISNEY-ÜBERNAHME WAR STAR WARS SCHAUPLATZ ZAHLREICHER VIDEOSPIELE, DIE UNS TIEFER IN DIE GALAXIS EINTAUCHEN LIESSEN. VON SHOOTERN BIS ZU EPISCHEN ROLLENSPIELEN: WIR SPRECHEN MIT DEN ENTWICKLERN, DIE MIT IHREN SPIELEN DIE LÜCKE ZWISCHEN DEN FILMEN FÜLLTEN.

Als George Lucas sich die Story um einen Farmerjungen ausdachte, der zu den Sternen aufblickte, konnte er nur erahnen, wie populär die Abenteuer in einer weit, weit entfernten Galaxis einmal werden würden. Nicht nur die Filmreihe, sondern auch unzählige Comics, Romane und Videospiele schrieben die Geschichten um die Jedi und deren Widersacher fort. Dann, am 25. April 2014, hielten es die neuen Chefs von Disney für zweckdienlich, fast vier Jahrzehnte an Werken des Erweiterten Universums (EU) aus dem Kanon zu entfernen und sie als „Legends" in eine neue Zeitlinie zu verschieben.

Seitdem pickt sich Disney aus der EU-Ära einzelne Konzepte heraus und integriert diese in die eigenen Pläne. Auch wenn für manche Fans die Periode zwischen den Trilogien uninteressant erscheinen mag, gewannen andere Helden wie Rianna Saren, Bastila Shan oder Kyle Katarn lieb. Figuren wie diese bewiesen eindrucksvoll, dass *Star Wars* viel mehr sein kann als nur Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia.

„Ein unfreiwilliger Held, der gegen eine neue Bedrohung antritt." So beschreibt Christopher Foster von Raven Software Kyle Katarn, einen der bekanntesten Protagonisten der *Star Wars*-Videospiele. Durch die Augen der mit *Dark Forces* (1995) eingeführten Figur konnten Spieler Geschehnisse erleben, die in der Originaltrilogie nur angedeutet wurden. Katarn war derart beliebt, dass er zum Mittelpunkt einer Reihe von Titeln der *Jedi Knight*-Reihe wurde. Als Raven Software im Auftrag von LucasArts die Entwicklung von *Jedi Knight II: Jedi Outcast* (2002) übernahm, musste der Spieler nicht mehr nur mit einem Blaster, sondern auch mit einem Lichtschwert umgehen können.

> CHRIS FOSTER
> »ES SOLLTE NICHT EINFACH EIN TYP MIT EINEM LICHTSCHWERT HERUMWEDELN UND ALLE FEINDE NIEDERMÄHEN.«

All dies geschah zu einer spannenden Zeit für *Star Wars* – nämlich als Lucas die kursierenden Gerüchte um die Prequel-Trilogie als zutreffend bestätigte. Daher benötigte LucasArts ein engagiertes Team, das Katarns Geschichte konsequent nach den Ereignissen von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* fortführen konnte. Diese Gelegenheit ließen sich Chris Foster und seine Kollegen bei Raven Software, die allesamt Hardcore-Fans waren und sich durch Titel wie *Heretic II* oder *Elite Force* einen Namen gemacht hatten, nicht entgehen.

„Unser Team wollte den Kampf mit dem Lichtschwert nicht einfach so gestalten, dass da ein Typ irgendwie damit herumwedelte und alle Feinde niedermähte", blickt Chris zurück. „Vielmehr hatten uns frühere Titel gezeigt, dass die Waffe eher eine Erweiterung des Spielers selbst und seines Willens darstellt." Raven stellte durch zahlreiche Tests sicher, dass sich der Lichtschwert-Kampf nicht träge anfühlte. „Wir testeten die KI der Sturmtruppen mit Knöpfen, Rätseln, Machtkräften und natürlich dem Lichtschwert. [Wir] passten das Timing, die Animationen, Reaktionen, den Schaden und das Ausweichen vor den Blaster-Schüsse so lange an, bis es sich so anfühlte, wie wir wollten." ▶

VOR BATTLEFIELD – FRÜHE SPIELE AUS DEM *STAR WARS*-UNIVERSUM



STAR WARS: DARK FORCES

In *Dark Forces* gab Kyle Katarn sein Debüt, eine spätere Lieblingsfigur der Fans. Der Ego-Shooter bewies, dass man für ein großartiges *Star Wars*-Spiel kein Lichtschwert brauchte. Der Titel ergänzte inhaltlich den vierten Teil der Filmreihe.



STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI

1997 kämpften auf der PlayStation unbekannte *Star Wars*-Figuren Mann gegen Mann. Das liest sich genauso abwegig, wie es war. Zumindest fand so Arden Lyn Einzug ins Universum, die der Imperator rekrutiert, um Rebellenführer zu eliminieren.



STAR WARS TRILOGY ARCADE

Keine Spielhalle war in den 90ern ohne *Star Wars Trilogy Arcade* komplett, einen Rail-Shooter, bei dem Schlüsselmomente aus der Originaltrilogie aus neuer Perspektive dargestellt wurden. Der Joystick diente dabei als Lichtschwert oder Steuerknüppel.



STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Der Titel, der zunächst für das N64 erschien, ist ein Action-Adventure zum gleichnamigen Multimediaprojekt. Ihr spielt als Dash Rendar zu Fuß, steigt aber für diverse Rennen auch mal in ein Swoop Bike oder ein anderes Fahrzeug.



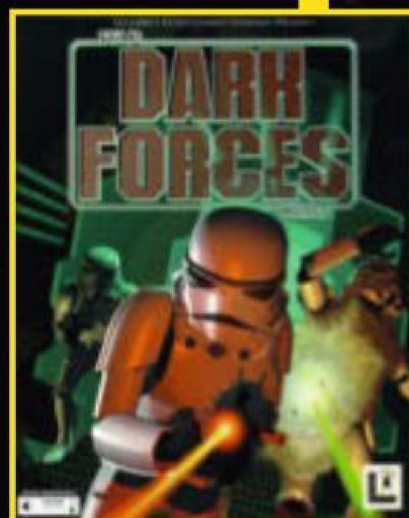
STAR WARS GALAXIES

Bevor BioWare mit dem MMO *The Old Republic* die frühe Jedi-Ära beleuchtete, gab es bereits ein anderes MMO im *Star Wars*-Universum. Dort erkundete man nach der Zerstörung des ersten Todessterns Planeten wie Dathomir, Naboo oder Tatooine.

DAS LEBEN DES KYLE

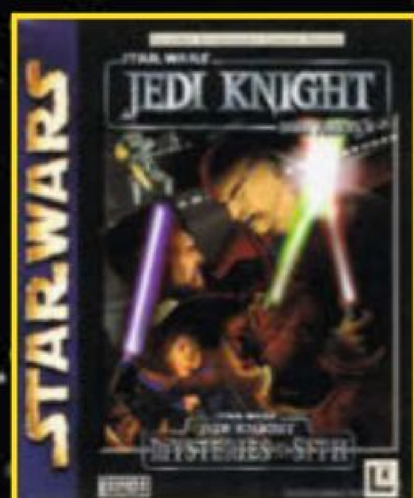
EINE ÜBERSICHT DER VIELEN AUFTRITTE DES JEDI-RITTERS.

STAR WARS: DARK FORCES



Kyle Katarns Debüt fand im hierzulande indizierten Egoshooter *Dark Forces* statt, der technisch deutlich über *Doom* hinausging. Seine Karriere begann als Mitglied der imperialen Truppen, im Spiel selbst ist er bereits zu den Rebellen übergelaufen und soll das imperiale Projekt der Dunklen Truppen verhindern.

STAR WARS JEDI KNIGHT: DARK FORCES II



Nachdem er herausfindet, dass er die Macht beherrscht und sein Vater Jahre zuvor von einem Dunklen Jedi ermordet wurde, sucht Kyle Rache. Dabei entdeckt er das Tal der Jedi und akzeptiert seine Bestimmung als Jedi-Ritter.

STAR WARS JEDI KNIGHT: DARK FORCES II – MYSTERIES OF THE SITH



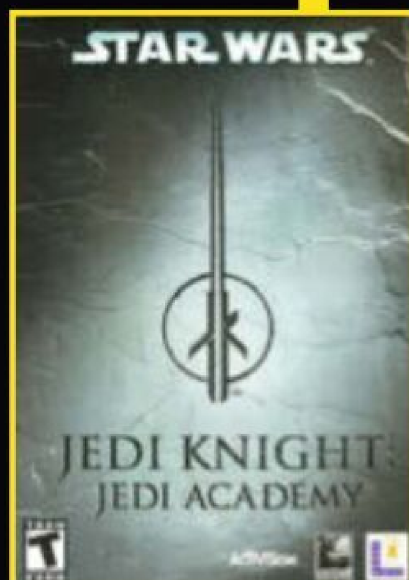
In *Mysteries of the Sith* ist Kyle bereits ein Meister und trainiert Mara Jade, eine Lieblingsfigur der Fans aus den Büchern. Nachdem Kyle bei der Suche nach einem Sith-Tempel verschwindet, geht die junge Padawan auf die Suche.

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Um nicht der dunklen Seite anheimzufallen, hat Kyle sich von der Macht losgesagt und versucht nun, einen Teil der imperialen Armee aufzuhalten, der Machtkräfte erlangt hat. Nach dem Tod eines Freundes greift er jedoch wieder zum Lichtschwert.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



Als neuer Schüler an der Akademie von Luke Skywalker arbeitet ihr unter der Vormundschaft von Meister Katarn. Unter seiner Führung müsst ihr Herrschaftspläne der Jünger Ragnos' durchkreuzen und könnt euch für die helle oder dunkle Seite entscheiden.

STAR WARS: LETHAL ALLIANCE



Lethal Alliance macht den *Star Wars*-Kanon komplizierter, da hier nicht Kyle Katarn die Pläne des Todessterns stielt, sondern Rianne Saren. Ubisoft machte dies jedoch dadurch wett, dass sie für die *Jedi Knight*-Legende einen Auftrag ausführen darf.

▶ Doch auch für die Story spielte die legendäre Energiewaffe eine wichtige Rolle. Genau wie die Übergabe des Lichtschwerts seines Vaters durch Obi-Wan an Luke einen Wendepunkt in dessen Leben darstellt, benötigte Kyle einen ähnlichen Augenblick. Besonders, da er in den Fortsetzungen von der Macht abgeschnitten ist. Dieser Moment kommt im Tal der Jedi und wird von Chris so beschrieben: „Wenn man dieses Lichtschwert zum ersten Mal aufhebt, nachdem man seit Beginn des Spiels nur Blaster benutzt hat – da bekommt man einfach das Gefühl, angekommen zu sein. Dieses Ding in deinen Händen ist deine Bestimmung und von da an ein Teil von dir!"

Das Übergangsritual der Jedi wurde auch bei *Knights of the Old Republic* (2003) gewürdigt. Das Rollenspiel findet 4.000 Jahre vor Luke Skywalkers Geburt statt und damit früher als alles bisher Dagewesene in *Star Wars* – was den Entwicklern von BioWare enorme Freiheit bei Handlung und Charakteren gab. Während andere Entwickler wie Raven oft Story-Lückenfüller zwischen der Prequel-Ära und der Disney-Übernahme herausbrachten, gab es für BioWare keine Notwendigkeit, maßzuhalten.

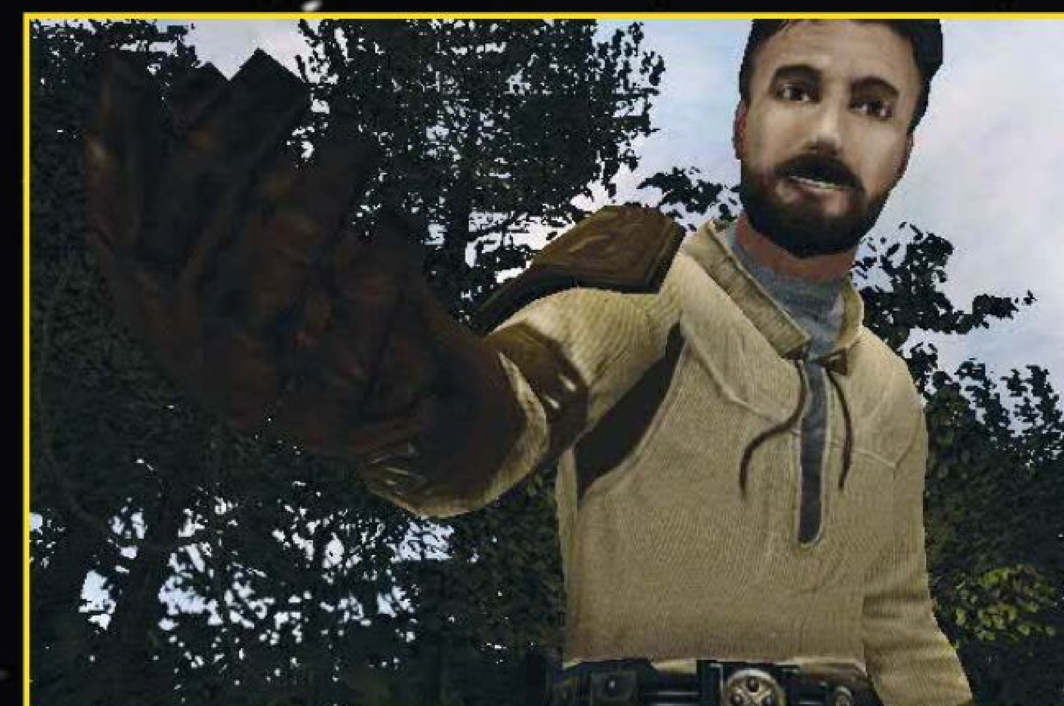
BioWare-Mitgründer Greg Zeschuk erinnert sich für uns: „Wir kannten die Entwickler von *Star Wars Galaxies* recht gut – sie hatten viele Probleme mit der Überprüfung des Kanons. Ihr Titel spielte in einer Zeit, in der es nicht viele Jedi gab, also konnte der Spieler kein Jedi sein. Wir waren der Meinung, dass dieses Setting eine sehr unglückliche Entscheidung gewesen war." Greg und sein Team waren hingegen der festen Überzeugung, dass zum Spannungsbogen einer Heldenreise dazugehörte, den Spieler zu einem Jedi zu machen.

Der Designgedanke hinter *KotOR* war, alles Wichtige den Spieler selbst erleben zu lassen, von den Dialogen bis zu der Entscheidung zwischen der hellen und der dunklen Seite, den Begleitern und den Reaktionen der Spielwelt. Die Anfänge solcher Ideen sind bereits in Titeln wie *Baldur's Gate II* und *Neverwinter Nights* präsent, aber das Studio wollte die visuelle Präsentation auf ein nie gesehenes Niveau heben.

„Nach ein paar Monaten war uns klar, dass wir das Aussehen der Spielfigur verändern wollten, je nachdem, auf welche Seite der Macht sie sich schlug", erzählt Greg. „Ich machte den Vorschlag, dass wir dem Helden auf der dunklen Seite Augenringe verpassen und ihn verhärmt wirken lassen sollten. Jeder dachte: ‚Das ist lächerlich'. Aber nach zwei Wochen sagten alle: ‚Genau das machen wir.'"



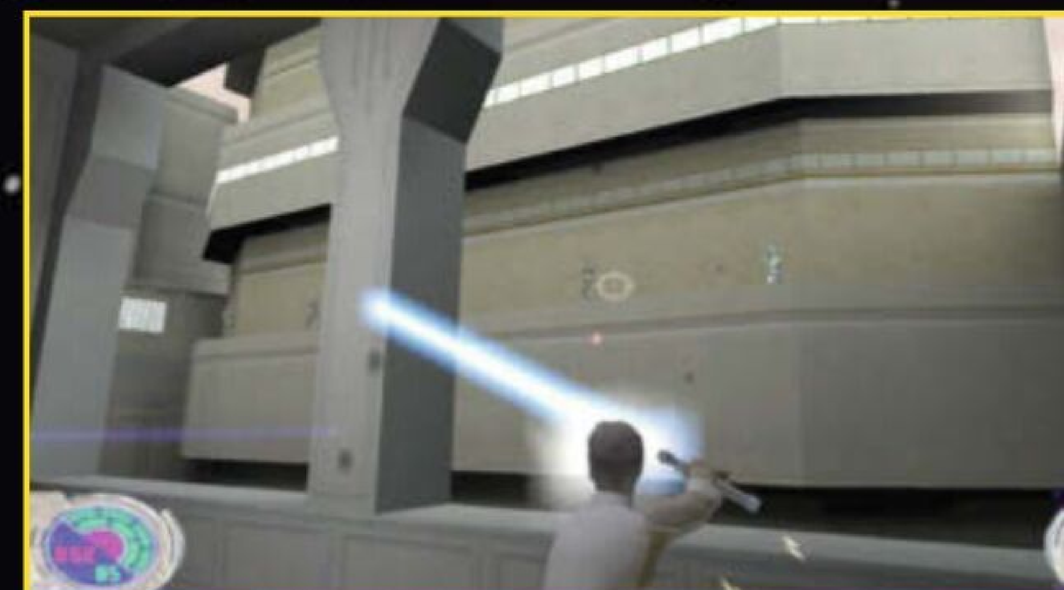
» [PC] Kyle Katarn hat noch keine Jedi-Kräfte und nimmt mit einem Blaster vorlieb.



» [PC] Die Figur des Kyle Katarn wurde mit *Dark Forces* eingeführt.



» [PC] Im Gegensatz zu den anderen Teilen der Reihe könnt ihr euren Padawan in *Jedi Academy* selbst erstellen.







Als Überbleibsel von BioWares Vorliebe für Tabletop-Rollenspiele und der Arbeit an früheren Titeln experimentierte das Studio mit Echtzeitkämpfen und anderen Elementen. „Bis dahin waren alle *Star Wars*-Titel Action-Spiele gewesen, ohne Taktik oder Rundenkämpfe", sagt Greg. „Wir dachten, dass das Spiel mit einer Gruppe mehr Spaß machen würde, aber diese Konzepte stehen in direktem Konflikt zueinander. Daher machten wir eine Art Mittelding … man konnte *KotOR* als Action-Spiel spielen, wenn man wollte, aber bei den wirklich schweren Kämpfen musste man pausieren, ein paar Dinge vorbereiten, es ein wenig weiterlaufen lassen und gleich wieder pausieren."

Obwohl es ein Einzelspielertitel ist, fühlt man sich bei *KotOR* nie allein – der vielseitigen Auswahl an KI-gesteuerten Gruppenmitgliedern sei Dank. Vom abtrünnigen Kriegshelden Carth Onasi über die ehrwürdige Bastila Shan bis hin zu Juhani, dem ersten homosexuellen Charakter in *Star Wars* überhaupt: Diese Figuren trugen viel bei zum bis heute berühmten Spielgefühl in einer detailverliebten und großartigen Welt.

Der Erfolg von *KotOR* führte unweigerlich zu einer Fortsetzung, auch wenn die Entwicklung diesmal nicht bei BioWare, sondern bei Obsidian Entertainment lag. *KotOR II: The Sith Lords* spielte fünf Jahre nach dem ersten Teil und fokussierte sich auf „die Verbannte", die unter Darth Revan gedient hatte. Dem Titel fehlte zwar der Feinschliff des Vorgängers, er wurde aber dennoch für seine komplexe Geschichte und die ausgefeilten Charaktere gelobt. Übrigens hat Sony kürzlich ein Remake ▶

GREG

» NACH EIN PAAR MONATEN WURDE UNS KLAR, DASS WIR DAS AUSSEHEN DER SPIELFIGUR VERÄNDERN SOLLTEN, JE NACHDEM, AUF WELCHE SEITE DER MACHT SIE SICH SCHLUG. «

ZESCHUK



» **[PC] Gegen einen Rancor kann die Macht nicht schaden.**



» [PC] Durch Originalfiguren wie Lando Calrissian gewannen die *Jedi Knight*-Spiele viel an Authentizität hinzu.



» [Switch] Im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen von *Dark Forces* gibt es *Jedi Outcast* und *Academy* (im Bild) für Konsolen.

PHILIPPE

»WENN MAN SICH DIE GANZE SAGA ANSIEHT, IST DER WAHRE HELD VERMUTLICH R2-D2.«

BAUDE

» [Xbox] Die Interaktion mit Verbündeten hilft in *KotOR*, Beziehungen zu ihnen aufzubauen.



AUFENTHALTSORT BEKANNT

DIESE FIGUREN SCHAFFTEN ES AUF DIE LEINWAND.



DELTA SQUAD

Noch vor der Übernahme durch Disney tauchte die Delta Squad der Republik-Kommandos in der dritten Staffel der Serie *The Clone Wars* auf. Delta soll nach dem Massaker auf Devaron die sterblichen Überreste eines Jedi-Meisters und seines Padawan zurückholen.



DARTH REVAN

Darth Revan aus *Knights of the Old Republic* hat in einer herausgeschnittenen Szene einer Folge von *Clone Wars* einen Auftritt. Der Grund für den Schnitt war vermutlich, dass George Lucas nicht gefiel, wie die Macht in dieser Sequenz dargestellt wurde.



DARK TROOPERS

Die gefährlichsten Feinde in *Dark Forces* waren die Dunklen Truppen, mächtige Droidenkrieger des Imperiums. 15 Jahre später kamen sie in der zweiten Staffel der Serie *The Mandalorian* vor, als persönliche Leibwache von Moff Gideon.



» [Xbox] *KotOR* war ein waschechtes Rollenspiel, obwohl es – für die damalige Zeit – eine „Action-Grafik" hatte.

von *KotOR* angekündigt, das von Aspyr entwickelt wird.

Die Figuren der *Star Wars*-Spiele jener Zeit mussten noch nicht einmal menschlich sein, um Sympathien bei den Fans zu gewinnen. Das beweist *Star Wars: Lethal Alliance*, das 2006 für tragbare Konsolen erschien und mit Rianna Saren eine Twi'lek-Söldnerin als Hauptfigur hatte. Sie verbündet sich mit dem Sicherheitsdroiden Zeeo, um der Rebellenallianz und Prinzessin Leia zu helfen.

Trotz des geringeren Umfangs auf Handhelds sollte das von Ubisoft Montreal entwickelte Spiel nicht weniger ambitioniert daherkommen als andere zeitgenössische *Star Wars*-Titel. „Der Fokus lag darauf, die akrobatische Rianna interessante Kombos mit Zeeo ausführen zu lassen", erläutert Philippe Baude, der als Hauptentwickler fungierte. „Es war richtig schwierig herauszuarbeiten, wie die beiden interagieren würden", fährt er fort. „Natürlich konnte Zeeo als Droide hacken … aber was noch? Wie konnte er sich in einem Blaster-Kampf nützlich machen? Wie konnte er die akrobatischen Fähigkeiten Riannas unterstützen? Wir arbeiteten einige Monate hart an seinen Fähigkeiten und den coolen Kombos."

Die Kombos trugen dazu bei, dass der Ubisoft-Titel aus den anderen *Star Wars*-Shootern herausstach und einen der am wenigsten beleuchteten Aspekte der Reihe in den Mittelpunkt rückte. „Ein Droide als Hauptfigur war so cool und passte so gut zu *Star Wars,* dass es für uns gar keine Frage war", sagt Philippe. „Wenn man sich die ganze Saga ansieht, ist der wahre Held vermutlich R2-D2. Es rettet alle, von *Episode I* bis *VI*. Ohne ihn gäbe es keine *VII*, *VIII* oder *IX*."

Ist Philippe überrascht, dass es seit *Lethal Alliance* in keinem *Star Wars*-Titel mehr einen Twi'lek als Hauptfigur gab, geschweige denn einen Droiden? „Ja und nein", überlegt er. „Es ist immer leichter für die Spieler, eine Verbindung zu einer menschlichen Figur aufzubauen. So gesehen sind humanoide Wesen der einfache Weg. Doch bei neueren TV-Serien wie *Rebels* oder *Clone Wars* gibt es starke nichtmenschliche und übrigens auch weibliche Figuren. Ahsoka Tano wird ihre eigene Show bekommen, und ich bin mir sicher, dass wir bald auch Hera Syndulla in einer Realverfilmung sehen werden."

Wo wir gerade bei alternativen Perspektiven in *Star Wars* sind: Eine viel zu selten beleuchtete ist die der Klonarmee der Republik. In Serien wie *The Clone Wars* wurde dieses Thema zwar schon vor der Übernahme durch Disney 2012 behandelt, doch auch hier waren Videospiele die Vorreiter. Während die Gefechte zwischen Klonen und Droiden auf der Kinoleinwand eher im Hintergrund stattfanden, konnte man in Titeln wie *Star Wars: Battlefront* oder *Republic Commando* diese epischen Konfrontationen direkt miterleben.



» [Xbox] Auf Planeten wie Dantooine stellt die Fauna eine Gefahr für Unvorsichtige dar.

„Es war schon eine faszinierende Aufgabe, die großen Schlachten von *Star Wars* einmal aus der Perspektive des kleinen Soldaten zu zeigen", bemerkt Peter Dellekamp Siefert, Entwickler bei den ersten beiden *Battlefront*-Titeln von Pandemic. „Unsere interne Mission ‚Erlebe alle klassischen Schlachten von *Star Wars*, genau wie du es willst' wurde von Game Director Eric Gewirtz und COO Greg Borrud vorgegeben. Mit all diesen Action-Figuren und Fahrzeugen zu spielen versetzte uns wirklich zurück in unsere Jugendzeit."

Bei den Titeln der Reihe *Rogue Squadron* von Factor 5 hatte sich der Spieler zwar bereits in die Lüfte erheben, doch nicht an groß angelegten Bodenkämpfen teilnehmen können. Mit *Battlefront* (2004) änderte sich dies: Bis zu 32 Spieler tra-

ten in Schlachten aus der Original- sowie der Prequel-Trilogie gegeneinander an. Der Multiplayer-Ansatz gab Pandemic die seltene Gelegenheit, die Klassen aller vier Fraktionen auszugestalten. Soldaten, Ingenieure und Piloten waren bei *Star Wars* bereits etabliert, andere Klassen jedoch mussten sorgfältig ausgefeilt werden.

„Bei den Special- und Offiziersklassen gab es Wissenslücken, da wir über sie nicht so viele Informationen hatten. Sie hatten in den 20 Jahren des Kanons nicht so viel Aufmerksamkeit bekommen", erklärt Peter. Dies inspirierte Pandemic dazu, unterschiedliche Spielmechaniken zu entwickeln, damit die Spieler mit anderen Truppentypen experimentieren konnten. „Anfangs war der Klon-Kommandeur mit der Chain Gun kontrovers, da zu dieser Zeit die meisten Leute der Meinung waren, dass es in der Welt von *Star Wars* keine Projektilwaffen mehr gab. Wir tauchten tief in das *Star Wars*-Universum ein und stießen auf viele offene Fragen, die noch niemand bedacht hatte."

Das erste *Battlefront* war derart erfolgreich, dass LucasArts sofort grünes Licht für eine Fortsetzung gab. Diese erschien im Folgejahr, also 2005. Es gab darin wieder Nahkämpfe, aber auch Weltraumschlachten größeren Ausmaßes. Dazu kamen spielbare Helden und eine storylastigere Einzelspielerkampagne, die uns von Geonosis (*Angriff der Klonkrieger*) nach Hoth (*Das Imperium*



» [Xbox] Der ausgesprochen mobile Jet-Truppler bot auf Welten wie Kamino besondere Vorteile.



» [Xbox] Im ersten *Battlefront* gab es zwar keine Raumschiffe, dafür aber viele der kultigen Fahrzeuge.



» [Xbox] Sogar die Doidenarmee der Separatisten hatte im ersten *Battlefront* verschiedene Klassen.

schlägt zurück) führte. „Die Kampagne beschäftigte sich mit der 501. Sturmtruppenlegion. So konnten wir die Klonkrieger der Prequels mit den Sturmtruppen zusammenbekommen", erklärt Peter.

Die Kampagne von *Battlefront II* verdeutlichte damit die Entwicklung der Armee der Republik. Spieler, die tiefer in die Denkweise eines Klons eintauchen wollten, erhielten diese Chance mit *Star Wars: Republic Commando*, das ebenfalls 2005 erschien. Der Titel wurde intern bei LucasArts entwickelt und erzählte von einer Eliteeinheit der Klonkrieger namens Delta Squad, die als Team zusammenfinden musste. Der neuseeländische Schauspieler Temuera Morrison verlieh der Stimme der Klonkrieger im Spiel mehr Authentizität – doch wie waren eigene Persönlichkeiten bei identischen Klonen überhaupt möglich?

Diese Frage stellen wir dem Co-Autor von *Republic Commando*, Ryan Kaufman. „Zuerst gab es bei uns Widerstände gegen die Idee, die Klone überhaupt unterscheiden zu können", berichtet er. „Doch dann recherchierten wir zu echten Soldaten, die oft ihre Waffen und Fahrzeuge unterschiedlich gestalteten, um ihre Individualität zu bewahren, obwohl Uniformen und Ausrüstung Soldaten sehr ähnlich aussehen lassen. Wir stellten uns vor, dass die Klone ähnlich empfinden, um so mehr, als sie ja mit den Droiden einen Feind haben, der geradezu sinnbildlich für ‚Massenware' steht."

PETER DELLEKAMP

» DIE BOTSCHAFT WAR: ERLEBE ALLE KLASSISCHEN SCHLACHTEN VON *STAR WARS*, GENAU WIE DU ES WILLST. «

SIEFERT

Kaufman war es wichtig, dass sich Scorch, Fixer, Sev und die Spielfigur Boss alle einzigartig anfühlten, obwohl alle mit der gleichen Stimme „Los geht's!" oder „Brauche Bacta!" riefen. Abwechslung findet sich auch in der Spielmechanik des Shooters. Natürlich steht an erster Stelle das Ziel, den Feind zu erschießen, doch dies wird geschickt durch die taktischen Möglichkeiten als Führer des Teams ergänzt. Dem Spieler geht das Errichten von Stellungen und Positionieren von Scharfschützen bald in Fleisch und Blut über.

So ballert ihr euch durch drei Entscheidungsschlachten, die zwischen *Episode II* und der damals noch nicht veröffentlichten *Episode III* spielen. War dieses enge Zeitfenster eine Beschränkung für die kreative Freiheit der Entwickler? „Nicht im Geringsten", meint Justin Lambros, einer der Autoren von *Republic Commando*. Der Schlüssel zum Erfolg war für ihn der Respekt vor früheren Militär-Shootern im *Star Wars*-Universum.

„Der Planet Geonosis aus *Angriff der Klonkrieger* war offenkundig eine Inspiration und trug zum dunklen und furchterregenden Gefühl bei, das die Außerirdischen ausstrahlten. Das kam schon im ersten Trailer für das Spiel gut rüber", sagt Justin.

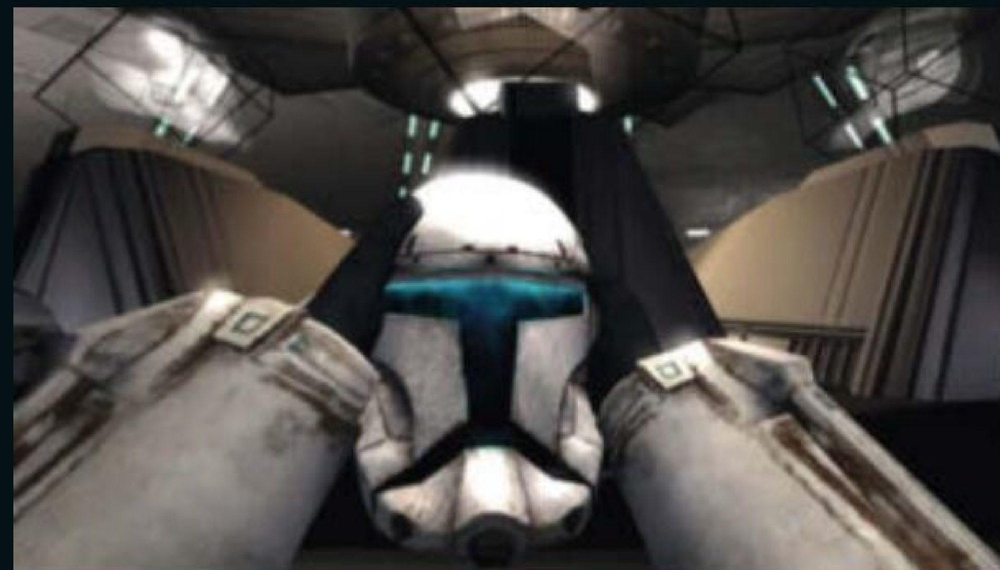




» [PSP] Die Kampagne von *Battlefront II* folgte der 501. Legion von Coruscant nach Mustafar.

DIE HELDEN DER DELTA SQUAD

DIE MENSCHEN UNTER DEM KLONTRUPPENHELM



BOSS (RC-1138)

Ihr erlebt die Abenteuer der Delta Squad aus der Perspektive des Klon-Kommandanten Boss, von seiner Geburt auf Kamino bis zur Rettung des Wookie-Häuptlings Tarfful auf Kashyyyk. Er ist streng, aber fair und hat seine Teammitglieder stets unter Kontrolle.



SEV (RC-1207)

Als Scharfschütze ritzt sich Sev viele Kerben in sein Gewehr – er ist eure erste Wahl für den Kampf auf große Distanz. Leider muss er während der Evakuierung von Kashyyyk sein Leben für die Mission und damit für sein Team opfern.



SCORCH (RC-1262)

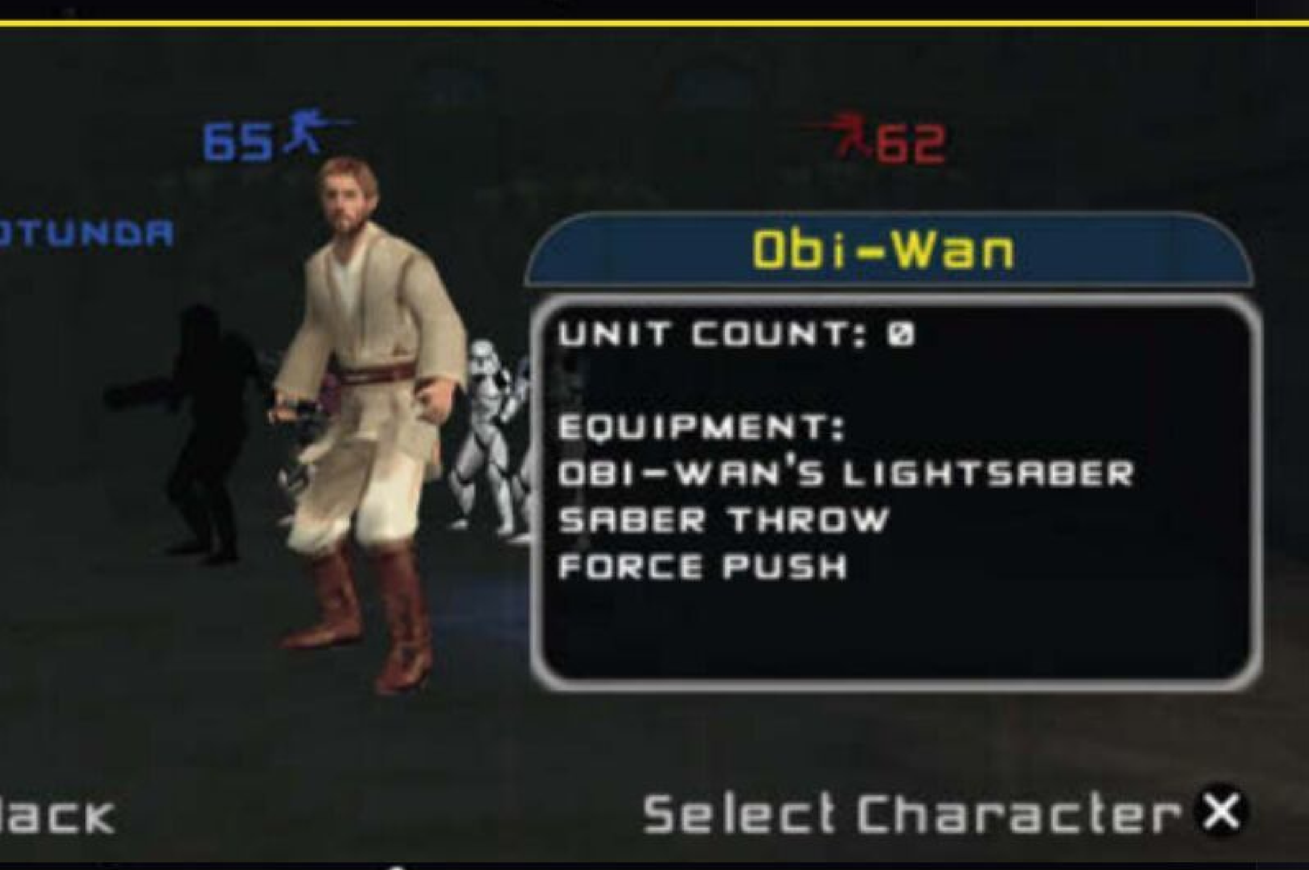
Scorch ist nicht nur ein Scherzbold, sondern auch die Stimme der Vernunft des Teams. Er hat sich darauf spezialisiert, mit hochexplosiven Waffen umzugehen, und eignet sich daher ideal, um störende Wände, feindliche Artillerie oder große Feindgruppen hochzujagen.



FIXER (RC-1140)

Fixer ist der zweite in der Kommandokette der Delta Squad und der Technikexperte des Teams. Da er auch der Intelligenteste der Truppe ist, verlässt sie sich bei allen Technikproblemen auf sein Fachwissen. So löst er verschiedenste Probleme.

» [PSP] In *Star Wars Battlefront II* gab es größere Karten und spielbare Helden wie Obi-Wan.





» [PSP] Auch bei der PSP-Fassung von *Battlefront II* gab es epische Kämpfe zwischen Gut und Böse.

» [PSP] Beim Flug durch eine lebendige Stadt müssen Rianna und Zeeo perfekt zusammenarbeiten.



„Mit der RAS Prosecutor konnten wir dem ersten *Dark Forces* Tribut zollen, das für damalige *Star Wars*-Spiele (und Shooter) wirklich bahnbrechend gewesen war. Außerdem hatten wir Kashyyyk als Handlungsort eingebaut, da die Fans danach lechzten, diesen Schauplatz aus dem Film *Die Rache der Sith* zu sehen."

Nach dem Abschluss der Prequel-Trilogie im Kino trat eine gewisse Abkühlung der Begeisterung für *Star Wars* ein. Die Art, wie die Transformation von Anakin Skywalker zu Darth Vader gezeigt wurde, hatte viele Fans enttäuscht – und ohne neue Filme in Sicht fiel die Aufgabe, dieses Universum mit Leben zu füllen, wiederum Videospielen zu. Dies verleitete LucasArts zu dem Versuch, die Begeisterung mit einer völlig neuen Art von *Jedi*-Spiel wieder zu entfachen – einem, bei dem der Spieler die Macht wie nie zuvor entfesseln konnte.

In *Star Wars: The Force Unleashed* (2008) übernahm man nach den Ereignissen von *Episode III* die Rolle von Vaders geheimem Schüler Starkiller. Der soll die überlebenden Jedi auslöschen. LucasArts holte die Special-Effects-Spezialisten von Industrial Light & Magic an Bord, um mit Hilfe früher Entwicklungskits für PS3 und Xbox 360 eine ganz neue Engine zu programmieren. So wollte man den Fähigkeiten eines Jedi als überaus starker Nutzer der Macht gerecht werden. „Wir machten viele Dinge anders. Wir konzipierten die Macht neu", erläutert der künstlerische Leiter Matt Omernick.

LucasArts erstellte eine Demo, mit der die aller Physik trotzenden Machtkräfte von Starkiller verdeutlicht werden sollte. „Da war zum einen ein Machtschlag, der einen starken Angriff darstellte", erklärt Matt. „Außerdem nutzte Starkiller die Macht, um Sturmtruppler herumzuwirbeln und gegen Wände zu schleudern. Dann gab es noch den heftigen Machtstoß, der sogar Fahrzeuge aus dem Weg räumen und alles vor dem Spieler zerschmettern konnte." Diese actiongeladenen Spielelemente waren das eine, der Kampf mit dem Lichtschwert das andere. Per Light Saber konnte man den Gegner auch häppchenweise von seinen Extremitäten befreien.

Diese übersteigerten Fähigkeiten, von denen in den Filmen wenig zu sehen ist, haben dazu beigetragen, dass der Projektleiter Haden Blackman den Titel als „Die Superhelden des *Star Wars*-Universums" bezeichnet. Mit *The Force Unleashed* sollte die Lücke zwischen der Prequel- und der



» [Switch] Die Story von *Republic Commando beginnt mit dem Ausbruch* der Klonkriege auf Geonosis.

DIE SAGA GEHT WEITER

DIE *STAR WARS*-TITEL UNTER DISNEYS ÄGIDE



STAR WARS: BATTLEFRONT II (2017)

Der erste Teil der von DICE wiederbelebten Reihe *Battlefront* mag aufgrund der Mikrotransaktionen und der missglückten Lootboxen einen Beigeschmack gehabt haben. Doch der Nachfolger machte dies mit seiner großartigen Grafik und seinen seit dem Launch hinzugefügten Helden mehr als wett.



STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER (2019)

Star Wars Jedi: Fallen Order ist in Teilen ein Metroidvania, in anderen ein Soulslike und spielt zwischen den Ereignissen von *Episode III* und *Episode IV*. Das Abenteuer ist actiongeladen, auch wenn Cal Kestis' Fähigkeiten vielleicht harmlos wirken im Vergleich zu *The Force Unleashed*.



VADER IMMORTAL (2019)

Bei diesem VR-exklusiven Abenteuer dürft ihr zum Lichtschwert greifen und Vader in einer kurzen, dreiteiligen Geschichte selbst treffen. Machtkräfte und Schwertstreiche durch echte Gesten auszulösen bringt eine ganz neue Dimension in die Verkörperung eines Jedi.

MATT
»WIR MACHTEN VIELE DINGE ANDERS. WIR KONZIPIERTEN DIE MACHT NEU.«
OMERNICK

Originaltrilogie geschlossen werden. Dies bedeutete, den inneren Konflikt von Starkiller auszuarbeiten, ihm mit Juno und Proxy zwei voll ausgestaltete Partner an die Seite zu stellen und seinen Wandel durch grafisches Design zu verdeutlichen.

„Um das optimale Design zu erreichen, begannen wir mit dem Sturmtruppenhelm", enthüllt Matt. „Wie würde er in dieser Ära aussehen? Die Rogue Shadow – Starkillers Schiff – war ein weiteres wichtiges Objekt. Damit konnten wir erproben, wie generell die Raumschiffe aussahen, aber es auch dazu nutzen, um subtil die Geschichte der Transformation von Starkillers Psyche zu erzählen. In vielerlei Hinsicht ist dieses Schiff eine schöne Kreuzung aus TIE-Jäger und X-Wing. Es ist einer meiner Lieblingsentwürfe – und es wurde sogar als Lego-Modell umgesetzt."

Zwei Jahre später erzählte *Force Unleashed II* die Geschichte um Starkiller weiter und verlieh ihm neue, spektakuläre Machtkräfte. Von den Kritikern wurde der Titel jedoch weniger begeistert aufgenommen als der Vorgänger. Es blieb das letzte große *Star Wars*-Spiel vor der Übernahme durch Disney im Jahr 2012, bei der der *Micky-Maus*-Konzern die Firma LucasFilm für schwindelerregende 4 Milliarden Dollar aufkaufte.



» [Xbox 360] Bei *The Force Unleashed* sollte sich der Spieler durch die Machtkräfte wie ein Superheld fühlen.

Auch wenn sie nicht (mehr) dem offiziellen Kanon angehören, floss so viel Aufwand in die Spiele des Erweiterten Universums von *Star Wars*, dass Disney sie nicht völlig ignorieren will. Durch ihren Status als „Legends" könnten sie sogar als Inspiration für kommende Titel dienen. Chris Foster beispielsweise könnte sich Kyle Katarn als „Legende – jemand, von dem im Flüsterton gesprochen wird, aber den niemand je gesehen hat" vorstellen. Warum auch nicht? Wie Ryan Kaufman abschließend feststellt, „sind die Geschichten und deren Figuren auf vielfältige Weise mit den Herzen der Spieler verbunden."



» [Xbox 360] In *The Force Unleashed* spielt ihr Darth Vaders Schüler Starkiller, der von Sam Witwer verkörpert und gesprochen wird.





STAR WARS: SQUADRONS (2020)

Bei diesem kurzweiligen Weltraumspiel steuert ihr klassische Raumschiffe wie X-Wings und TIE-Jäger von realistischen Cockpits aus. Spieler mit VR-Zugang können sogar ihren Kopf drehen, um sich im Cockpit umzusehen und präzisere Schüsse abzugeben.



PROJECT RAGTAG (EINGESTELLT)

Uncharted trifft *Star Wars* – so hätte die Formel dieses Actiontitels lauten sollen, bei dem eine Gruppe von Söldnern einen ausgeklügelten Coup landen sollte. Leider wurde das Projekt aufgrund des Feedbacks der Tester eingestellt und Visceral Games geschlossen.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Breath of Fire II

WECKE DEN DRACHEN IN DIR!



» PUBLISHER: CAPCOM
» ERSCHIENEN: 1994
» HARDWARE: SNES, GBA, 3DS, WII

Von Michael Hengst

Ein guter Jahrgang: 1994. *Final Fantasy III* erscheint. *Donkey Kong Country* katapultiert das Euro-Studio Rare Limited in den Olymp der SNES-Entwickler und Actionfans freuen sich auf *Doom 2*. Die 16-Bit-Konsolen sind auf dem Vormarsch und die Spieleauswahl ist gewaltig. Vor allem für Freunde fernöstlicher Rollenspielkost ein goldenes Jahrzehnt!

Auch Traditionsfirmen wie Capcom, die bis dato durch furiose Arcade-Kracher wie *1942, Ghost 'n Goblins, Mega Man, Street Fighter* oder *Bionic Commando* bekannt waren, versuchten, sich eine Scheibe vom lukrativen RPG-Kuchen abzuschneiden. So erschien 1993 Capcoms JRPG-Debüt *Breath of Fire*, bereits ein Jahr später kam dann schon der zweite Teil, dessen Geschichte sich lose an die Story des Erstlings anhängt.

Breath of Fire II spielt rund 500 Jahre nach den Begebenheiten des Auftaktspiels. Und beginnt mit einem kleinen Twist. Oft wird ja Amnesie als klassischer Einstieg für RPGs genommen; der Held weiß nicht, wo oder wer er ist und was er eigentlich tun soll. *Breath of Fire II* dreht dieses Stilmittel einfach um: Die Umgebung des Helden, des kleinen Jungen Ryu, scheint nach einem traumatischen Erlebnis an kollektiven Erinnerungslücken zu leiden. So erkennen die Nachbarn Ryu nicht mehr.

Es kommt, wie es kommen muss: Ryu macht sich auf, das Mysterium zu lösen, und deckt dabei das Komplott eines finsteren Dämons auf, der die Weltherrschaft an sich reißen will. Der Rest ist, bis auf wenige Ausnahmen, traditionelle japanische Rollenspielkost. Die nähere Umgebung in Gestalt von Städten, Dungeons oder Gebäuden wird aus der Iso-Perspektive gezeigt. Es gibt eine Weltkarte, auf der Ryu mit bis zu sieben weiteren Figuren (drei davon aktiv in der Party) von Ort zu Ort reist. Große Distanzen kann ich später per Riesenvogel (oder auf dem Wasser per Wal) überwinden.

Gegner tauchen wie gewohnt zufällig auf. Ein bisschen Grinding gehört ebenfalls zu *Breath of Fire II*, in typischen Rundenkämpfen. Mit dem ergatterten Gold (hier Capcom-typisch Zenys genannt) übernachtet mein Trupp in lokalen Gasthäusern oder kauft sich neue Ausrüstung. Zudem gibt spezielle Speicherpunkte. So weit, so klassisch.

Breath of Fire II hat aber auch ein paar knuffige Sonderfeatures zu bieten, die diese Reihe zu etwas Besonderem machen. Es gibt im Land verteilt – mehr oder minder leicht zu finden – sechs Elementar-Schamanen, die mit den Figuren „fusioniert" oder „kombiniert" werden und dabei bestimmte Charakter-Werte erhöhen. In der richtigen Kombination sorgen sie für bestimmte Sonderfähigkeiten und sogar ein frisches Outfit des jeweiligen Charakters. So erhält Ryus Kumpel Bow (so eine Art Mischung aus Bernhardiner und Hobbit) bei einer Fusion mit dem Wasserschamanen Seso einen Bonus auf den Weisheitswert. Die Kombi von Sheny (Heilig) und Shin (Teufel) sorgt für eine Transformation mit neuer Fähigkeit und erhöht gleich fünf Werte auf einmal.

Die Ausnahme hier ist mein Hauptheld Ryu – er kann nicht transformiert werden. Dafür bringt er eine besondere Fähigkeit von Haus aus mit: Später im Spiel darf er sich nämlich in einen Drachen verwandeln! Sieben unterschiedliche Drachenformen gibt es, die allerdings auch erst gefunden werden müssen.

Auch wenn *Breath of Fire II* ganz klar ein Spiel der 90er ist und der knorrige Schwierigkeitsgrad, das Fehlen von modernen Komfortfunktionen und das sperrige Speichersystem nicht mehr zeitgemäß sind, sorgt es auch heute noch für rund 40 Stunden Kurzweil. Ich habe es gerne erneut durchgespielt! *



HP
Ryu 32
Bow 38



A P 8 19

Auto

Atc.
Guts
Spl.
Item

Run

Lv 3
Lv 3

MAKING OF

FIFA 95 SOCCER

FIFA INTERNATIONAL SOCCER WAR EIN RIESENERFOLG. DIE FORTSETZUNG ERSCHIEN ABER NUR FÜR SEGA MEGA DRIVE. RETRO GAMER SPRACH MIT DEN WICHTIGSTEN MITGLIEDERN DES ENTWICKLERTEAMS, UM MEHR ÜBER DIE GRÜNDE DAFÜR ZU ERFAHREN.

Als *FIFA International Soccer* 1993 erschien, war es mit seiner isometrischen Darstellung etwas Besonderes. Fußballspiele boten zu dem Zeitpunkt entweder eine Top-Down- oder schräge Seiten-Ansicht. Doch gerade die Grafik spaltete die Fans. Sie sah zwar hervorragend aus. Aber viele Spieler hatten das Gefühl, dadurch nicht die volle Kontrolle über das Geschehen auf dem Spielfeld zu haben.

Produzent Bruce McMillan, der neben dem Erstling auch *FIFA Soccer 95* verantwortete, erinnert sich: „Wir wussten bei *FIFA International Soccer*, dass wir ein starkes Spiel gemacht hatten." Entsprechend groß sei der Wunsch gewesen, daraus eine ganze Serie zu entwickeln. McMillan stellte mit Entwicklungsleiter Joey Della-Savia ein Team zusammen, das für *FIFA 95* verantwortlich sein sollte.

Erstmals gab es Vereinsmannschaften, die bei *FIFA International Soccer* fehlten, damit das Spiel rechtzeitig vor der Fußball-WM 1994 in den USA fertig wurde. „Das Kernteam war dasselbe wie bei *FIFA*. Gleichzeitig erweiterten wir das Team bereits im Hinblick auf zusätzliche Funktionen und Tuning für *FIFA 96*. Bei *FIFA 95* hingegen ging es darum, das beste Fußballspiel für das Mega Drive zu entwickeln", erklärt McMillan.

Programmierer Brian Plank war sich nach den positiven Reaktionen auf den Erstling sicher, dass eine Fortsetzung fällig war. Das Debüt war in nur sechs Monaten entwickelt worden, was einen immensen Aufwand für ein kleines Team bedeutet hatte. „Wir hatten es zwar geschafft, *FIFA 95* zu produzieren, aber wir mussten vieles verbessern." Als Haupteinflüsse nennt er keine Fußballspiele, sondern Arcade-Spiele wie *Zaxxon* (wohl der isometrischen Perspektive wegen) und *NHL Hockey* von Electronic Arts. Von Letzterem borgte man sich das präzise und einfache Passspiel, damit Passstafetten möglich waren.

Ein gutes Sportspiel muss zum einen nah dran sein am echten Spiel, aber eben auch spielbar. „Die Herausforderung bestand darin, ein Gleichgewicht zwischen Realismus und dem superschnellen, gut funktionierenden Passspiel zu finden", analysiert Plank. Selbst im Team gab es unterschiedliche Meinungen, in welche Richtung das Pendel ausschlagen sollte. Brian Plank selbst war Fan klassischer Arcade-Spiele und tendierte bei *FIFA 95* zu Schnelligkeit. „Einige Journalisten waren der Meinung, wir hätten es zu weit getrieben, andere mochten das."

Doch es waren nicht nur die neuen Mannschaften, Wettbewerbe und Optionen, die *FIFA 95* ausmachten – auch die Grafik sollte schöner werden, damit die Fans eine Weiterentwicklung bemerkten. Verantwortlich dafür war David Adams. Der erinnert sich, wie Entwickler Extended Play auf *FIFA International Soccer* reagiert hatte. „Wir spürten regelrecht, dass Bruce und Joey die Vision hatten, aus *FIFA* eine große Marke zu machen." Adams fügte neue Animationen hinzu und machte sie flüssiger. Auch die Bildschirmdarstellung wurde überarbeitet – von der Benutzeroberfläche bis hin zu den Grastexturen. „Es sollte so aussehen wie eine Fernsehübertragung", beschreibt Adams.



» [Mega Drive] Die wichtigsten Szenen könnt ihr per Zeitlupe ansehen.

Die leitende Animatorin von *FIFA 95* war Dianna Davie. Sie baute auf George Ashcrofts Arbeit am Vorgänger auf – und war eines der wenigen Teammitglieder, die tatsächlich Fußball spielten. „Es war im- ▶



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
- » **ENTWICKLER:** EXTENDED PLAY PRODUCTIONS
- » **ERSCHIENEN:** 1994
- » **PLATTFORM:** MEGA DRIVE
- » **GENRE:** SPORTSPIEL



» [Mega Drive] Die Ausführung von Eckstößen erfolgt intuitiv.

NACH DEM SPIEL IST VOR DEM SPIEL

WIE *FIFA 95* DAS ORIGINAL VERBESSERTE.

ANIMATIONEN

Die Grafikabteilung verbesserte die Animationen des Vorgängerspiels. Es gab flüssigere und präzisere Darstellungen von Kopfbällen und Volleyschüssen sowie zufällige Torjubel. Auch die Spielfeldgrafik und die Präsentation im TV-Stil wurden hübscher.



FREISTÖSSE

FIFA 95 bot mehr Möglichkeiten, wie Spieler einen direkten Freistoß ausführten. Sie konnten nun aus einer Vielzahl von Optionen auswählen, etwa mit der A-Taste zum Mitspieler passen oder mit der C-Taste direkt schießen.



KOPFBÄLLE

Kopfbälle waren in *FIFA International Soccer* zufällig und ohne großen Wert. In *FIFA 95* wurden sie zu einer echten Waffe: In der Defensive zum Klären, in der Offensive erzielte man so Tore. Mit dem Steuerkreuz bestimmten Spieler die Art des Kopfballs und seine Richtung.

NEUE VEREINE UND WETTBEWERBE

Um das Originalspiel pünktlich vor der Fußball-WM 1994 zu veröffentlichen, fehlten die Vereinsmannschaften. Für *FIFA 95* wurden viele Klubs mit ihren jeweiligen Ligen hinzugefügt. Es war auch möglich, mit Klubmannschaften gegen Nationalteams anzutreten.



»BEI FIFA 95 GING ES DARUM, DAS BESTE FUSSBALLSPIEL FÜR DAS MEGA DRIVE ZU ENTWICKELN.«

BRUCE MCMILLAN



BESSERE PASSKONTROLLE

Die Steuerung des ersten Teils war noch etwas schwammig, wodurch auch das Passspiel unpräzise wurde. Echte Passstafetten waren schwierig. *FIFA 95* behob dieses Problem weitgehend. Außerdem ebnete es den Weg für das elegante Passsystem von heute.



ELFMETER-SCHIESSEN

Im Vorgänger gab es nach der Verlängerung einen Sudden Death. Das konnte lang dauern! In *FIFA 95* wurde der Sudden Death in die Verlängerung verlegt, danach gab es Elfmeterschießen. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über den Torwart und die Elfmeterschützen.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SYSTEM: MEGA DRIVE, DIVERSE
JAHR: 1993

FIFA SOCCER 96 **(IM BILD)**
SYSTEM: MEGA DRIVE, DIVERSE
JAHR: 1995

FIFA SOCCER 97
SYSTEM: MEGA DRIVE, DIVERSE
JAHR: 1995



» [Mega Drive] Die Torgrafiken konnten mit Soundeffekten untermalt werden.



» [Mega Drive] Bei Elfmetern steuert der Spieler den Torwart.



» [Mega Drive] Tore müssen gefeiert werden!



» [Mega Drive] Taktiken, Spielerverhalten und Aufstellung sind einstellbar.



»DIE HERAUSFORDERUNG BESTAND DARIN, EIN GLEICHGEWICHT ZWISCHEN REALISMUS UND DEM SUPERSCHNELLEN, GUT FUNKTIONIERENDEN PASSSPIEL ZU FINDEN.«
BRIAN PLANK



» [Mega Drive] Londoner Lokalderby.

mer witzig, den Animationsgrafikern bei der Arbeit zuzusehen. Manchmal standen sie von ihrem Schreibtisch auf und spielten Bewegungen nach, damit die Animationen genau passten. Dann setzten sie sich hin und optimierten die Bewegung auf dem Bildschirm", erinnert sich Adams. Damals gab es keine geeignete Motion-Capture-Software, geschweige denn eigene Studios, die diese Technik beherrschten. Die Grafiker erschufen die Animationen danach, wie sie sich selbst bewegten.

Extended Play stand bei der Entwicklung von *FIFA 95* unter erheblichem Zeitdruck. Brian Planks Code aus dem Vorgänger war zwar eine solide Basis, aber der C++-Compiler des Mega Drive war zu schlecht. Also musste Plank den Programmcode von einem leistungsstarken PC in die Programmiersprache C auf dem schwachen Mega Drive überführen. „Dadurch wurde der Code zu einem sehr portablen C", erklärt Plank. Da er der Einzige war, der ihn geschrieben hatte, war der Stil konsistent und dadurch leichter zu verstehen. Darum konnte sich das Team auf neue Spielelemente und bessere Grafik konzentrieren.

In *FIFA 95* sollten auch Probleme des Vorgängers beseitigt und unnötige Elemente entfernt werden. So gab es keinen Schiedsrichter mehr auf dem Platz – im ersten *FIFA* konnte man vor ihm weglaufen, wenn eine Verwarnung drohte. Schiedsrichterentscheidungen wurden nun als Bild angezeigt. Es war auch nicht mehr möglich, dem Torwart beim Abstoß den Ball zu stibitzen und ins leere Tor zu schießen. „Wie im echten Spiel wird dem Torwart viel Aufmerksamkeit zuteil, jeden Fehler, der den Spielausgang beeinflusst, merkt man sich. Das Team hat das Spiel getestet und die Kritiken und Rückmeldungen der Kunden studiert. Wenn etwas das Spiel negativ beeinflusste, haben wir das behoben", sagt Plank. Elemente wie der Münzwurf vor dem Anstoß und die Seitenwahl wurden ebenfalls entfernt.

Die wichtigsten Punkte waren die Ballkontrolle und die Spieler-KI. Es hatte Kritik an der mangelnden Kontrolle gegeben, die für *FIFA 95* merklich besser werden sollte. Dabei ging es nicht nur um das Passsystem: Fußballer, die nicht vom Spieler gesteuert wurden, boten sich nun regelrecht an. Auch das Dribbeln wurde verbessert, dazu musste man die Passtaste nun immer wieder antippen. Es gab auch erstmals Volleyschüsse. Und ja, Fußball wird auch mit dem Kopf entschieden, weshalb der Spieler bei Kopfbällen mehr Einfluss erhielt und nun auch so Tore erzielen konnte.

Bei all diesen Bestrebungen zu mehr Realismus vergaßen die Entwickler die Arcade-Ursprünge nicht. Spektakuläre Freistoßtore waren immer noch möglich, wenn dem Ball unmittelbar nach dem Schuss noch eine Richtung gegeben wurde. Allerdings: Je näher man dem Tor kam, desto schwieriger wurde das. „Die Spieler hatten

» [Mega Drive] Der Schiedsrichter wurde als Bild eingeblendet.



» [Mega Drive] Der Realismusgrad war einstellbar.

»WENN MAN ETWAS EINMAL GUT MACHT, KANN ES SEIN, DASS MAN GLÜCK GEHABT HAT. WENN MAN ES EIN ZWEITES MAL SCHAFFT, WAR ES WOHL MEHR ALS GLÜCK.«
BRIAN PLANK

aus der Ferne unglaubliche Torquoten. Das war uns beim Testen so nicht aufgefallen", gibt Plank zu, weshalb er findet: „Es gibt eben nichts Besseres als den Test durch Millionen von Spielern. Heutzutage hätten wir einen Patch veröffentlicht, damals ging das nicht. Aber weil auf diese Art bemerkenswerte Tore erzielt werden konnten, beschwerten sich die Spieler auch nicht."

Die Entwicklung von *FIFA 95* dauerte zwei Monate länger als die des Vorgängers – und das, obwohl das Team größer war. Aber sie wurde auch von einer Tragödie überschattet. Joey Della-Savia kam eines Morgens auf dem Weg zur Arbeit bei einem Autounfall ums Leben. Er war erst 34 Jahre alt. „Als Joey so plötzlich starb, war das für alle ein großer Schock", sagt Plank. Ohne den Entwicklungsleiter, der für das tägliche Management und die ständige Weiterentwicklung des Projekts zuständig war, kam die Produktion vorübergehend zum Stillstand. „Unsere Produktivität sank auf null. Ich war mir nicht einmal sicher, ob ich die Arbeit fortsetzen sollte. Aber wir haben dann ohne unseren Anführer und Freund weitergemacht – und das beste Spiel entwickelt, das wir machen konnten, auch ihm zu Ehren."

Deshalb ist *FIFA 95* auch Joey Della-Savia gewidmet. „Er hat die *FIFA*-Reihe und das Team, das sie entwickelt hat, nachhaltig geprägt", sagt McMillan.

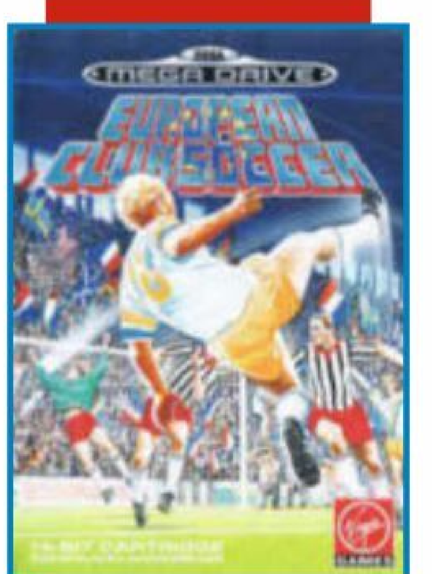
Aus heutiger Sicht ist das Spiel natürlich nur ein Schritt auf dem Weg zu dem jährlichen Ereignis, das ein *FIFA*-Release mittlerweile geworden ist. Aber der Erfolg des Mega-Drive-exklusiven Teils war wichtig. „Wie inzwischen vermutlich bekannt ist, hatten wir nicht viel Unterstützung durch Electronic Arts, als wir das erste *FIFA* entwickelten", sagt Plank. „Wir waren zwar stolz auf unsere Arbeit und fanden, dass es ein gutes Spiel war. Allerdings wussten wir nicht, wie es aufgenommen werden würde." Nach dem Erfolg wollte EA die Fortsetzung. „Wenn man etwas einmal gut macht, kann es sein, dass man Glück gehabt hat. Wenn man es ein zweites Mal schafft, war es wohl mehr als Glück", freut sich Brian Plank.

Ein Jahr später veröffentlichte EA dann *FIFA 96*, diesmal wieder auf mehreren Systemen. Erneut gab es Änderungen, und die Spieler kauften auch dieses Spiel millionenfach. Aber den Grundstein für die heutige Gelddruckmaschine legten Teil 1 und eben *FIFA 95*. McMillan bekräftigt: „Wir haben die Serie zu dem gemacht, was sie heute ist." *

ZUM VERGLEICH

WEITERE EXKLUSIVE MEGA-DRIVE-FUSSBALLSPIELE.

EUROPEAN CLUB SOCCER



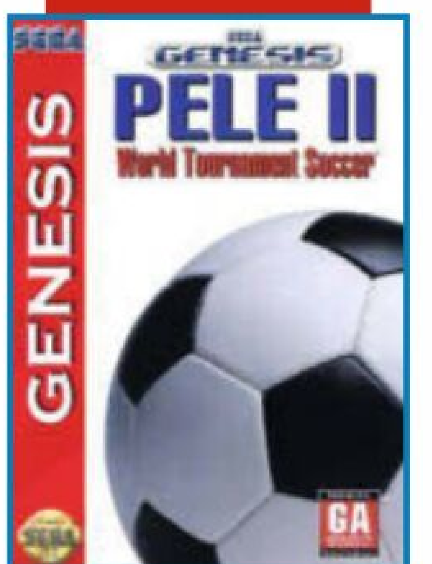
Das Spiel aus dem Jahr 1992 nutzt die Seitenansicht, die erstmals zehn Jahre zuvor in *International Soccer* für den Commodore 64 populär wurde. Es werden nur zwei Tasten verwendet für einen Boden- und einen Steilpass. Hält man die Taste gedrückt, wird der Pass stärker.

PELÉ



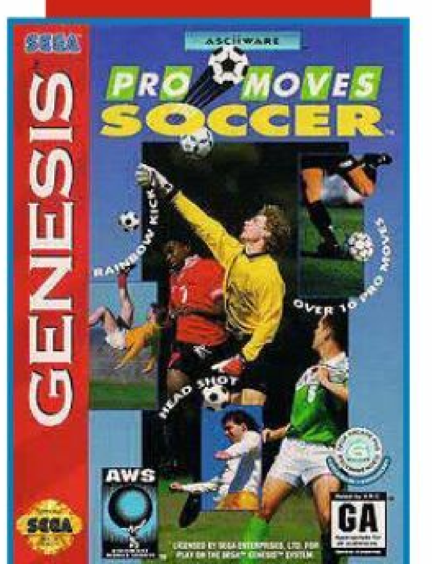
Nach dem Erfolg des ersten *FIFA*-Titels kamen die Konkurrenzprodukte. Dieses von Accolade produzierte Spiel mit einem der berühmtesten Fußballer aller Zeiten im Namen scheiterte trotz hübscher Präsentation spektakulär. Die Spieler wirkten hüftsteif, die Steuerung war umständlich.

PELÉ II: WORLD TOURNAMENT SOCCER



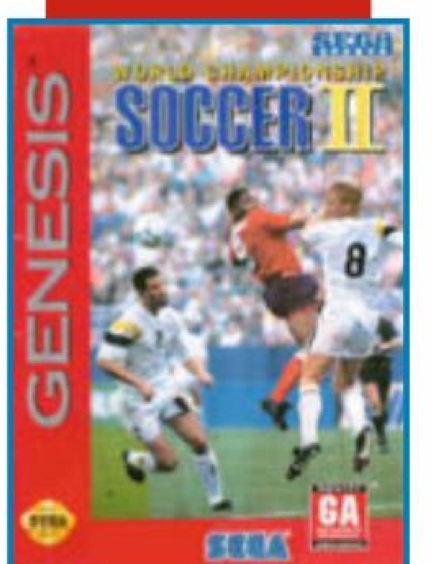
Die Fortsetzung machte das Spiel, das im gleichen Jahr wie *FIFA 95* veröffentlicht wurde, nicht besser. Grafisch wurde der Titel zwar überarbeitet. Aber es fehlte eine Zuschauersimulation, wodurch das Spiel eine unheimliche Atmosphäre erhält.

PRO MOVES SOCCER



Merkwürdiger Name, merkwürdiges Spiel. Die nicht austrainiert wirkenden Kicker wurden in Top-Down-Ansicht gesteuert. Es gab einige nette Features wie die Team-Bearbeitung. Aber: „Entscheidend ist auf'em Platz." Und da hatte *FIFA* die Nase deutlich vorn.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2



Wie *FIFA 95* war dieses 1994 erschienene Spiel die Fortsetzung eines Multiplattform-Spiels. Die Entwickler von *Sensible Soccer* wussten, wie man Fußball auf den Bildschirm bringt. Im Gegensatz zu *FIFA* fehlt es aber an Einstellmöglichkeiten.

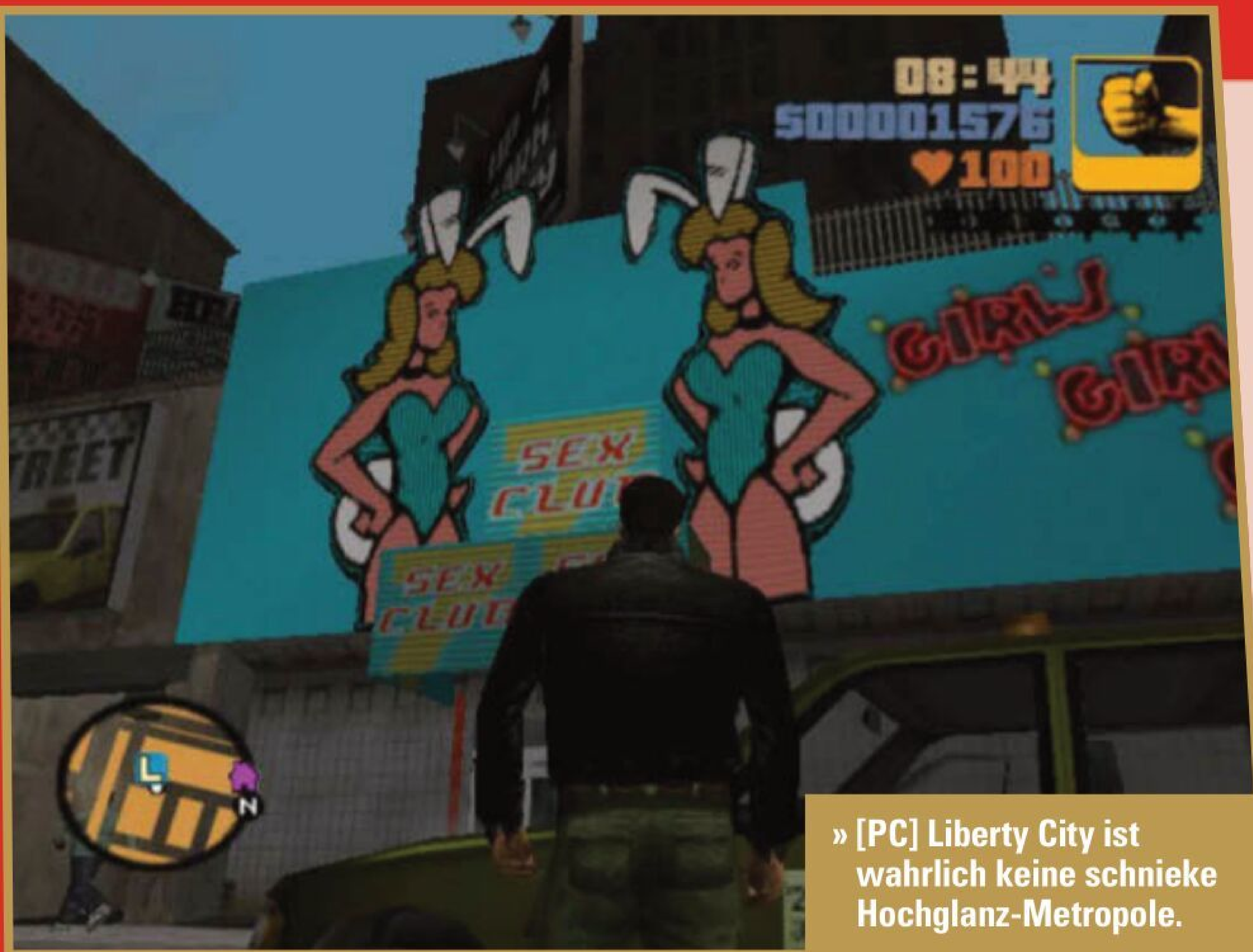
20 Jahre Grand Theft Auto III

Open-World-Exzellenz von Beginn an: Es ist erstaunlich, wie gut sich das dritte *GTA* (und der erste 3D-Teil) spielerisch gehalten hat – und was es in Sachen 3D-Grafik und Open World auslöste. Nun ist eine Remaster-Fassung von *GTA 3* und dessen beiden Nachfolgern *Vice City* und *San Andreas* erschienen.

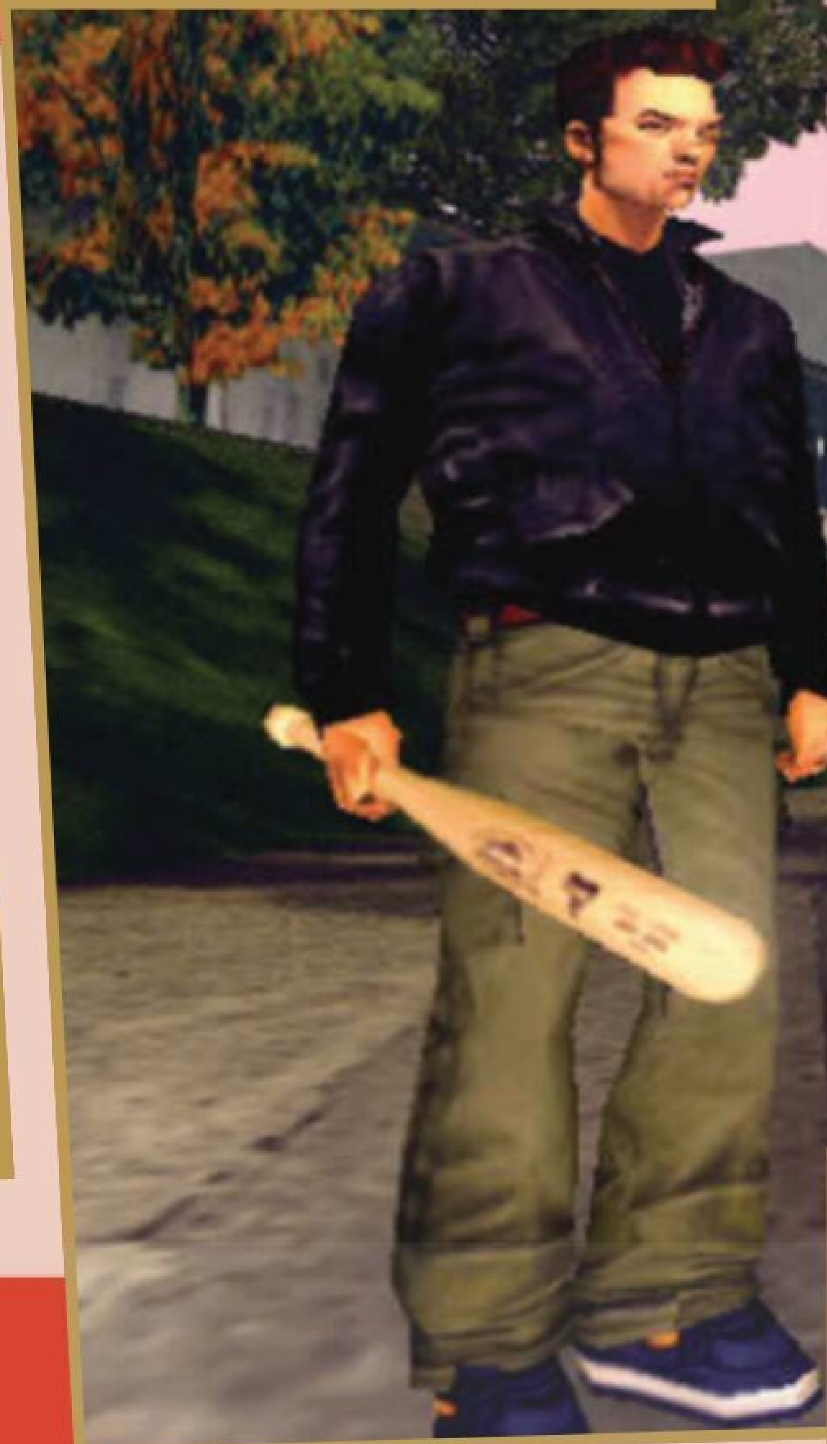
Von Jörg Langer

Schon kurz nach dem Spielstart auf PlayStation 2 sind wir drin in der Action: Es ist Herbst im Jahr 2001. Wir fliehen als Ganove aus der Liberty City Bank, in die wir gerade eingebrochen sind. Doch unsere Komplizin Catalina lässt uns im Stich – und wir sollen für zehn Jahre ins Gefängnis. Zum Glück wird bei einer Verlegung unser Gefangenentransporter von kolumbianischen Drogengangstern überfallen, unser Held kann mit dem Sprengstoffexperten 8-Ball fliehen.

Ohne Plan und ohne Geld nimmt er gern dessen Angebot an, uns mit der Leone-Familie bekannt zu machen – in der wir uns durch Aufträge langsam hocharbeiten. Am Anfang geht es noch um kleine Taxidienste oder den Diebstahl eines Sportwagens nebst Verprügeln des Besitzers. Bald werden die Missionen gefährlicher. Catalina ist indes Anführerin eines Drogenkartells in Liberty City geworden, und natürlich steuert alles auf eine große Auseinandersetzung „Mafia gegen Kolumbianer" zu – mit etlichen Verwicklungen zwischendrin.



» [PC] Liberty City ist wahrlich keine schnieke Hochglanz-Metropole.


» [PS2] Den Namen unseres *GTA 3*-Helden, Claude, erfuhren wir erst in der Fortsetzung.

Was wie ein Film-Plot klingt, ist nur das Handlungsgerüst für *Grand Theft Auto 3*. Und die eigentliche Hauptfigur ist nicht unser (im dritten Teil noch namenloser, später als Claude identifizierter) Held oder Don Salvatore Leone oder die verschlagene Catalina – es ist Liberty City selbst. Die an New York erinnernde Fantasiestadt ist eine große, vibrierende, gefährliche Spielwelt, in der es weit mehr zu entdecken und zu verrichten gibt als das Abklappern der Missionsgeber. *GTA 3* war nicht das erste 3D-Spiel und nicht das erste Open-World-Spiel und noch nicht einmal das erste „durchfahrbare 3D-Stadt"-Spiel (das war *Driver* auf der PlayStation). Aber es war das erste 3D-Open-World-Spiel mit einer überzeugenden Stadt, einer spannenden Story, mit schwarzem Humor und skurrilen Charakteren. Und nicht zuletzt mit einem Sandkasten-Ansatz, der zum Experimentieren einlud und der den Spielern die Kontrolle darüber gab, ob sie nun der Story folgen oder nach weiteren Stellen für waghalsige Auto-Stunts suchen wollten, etwa nach einem Katapult auf einem Parkhausdach. Oder sie auch einfach nur – zu guter Musik oder witzigen Radio-Talks – durch die Straßen cruisen ließ.

Mit dieser Mischung beeinflusste *GTA 3* – das passend zu seiner Story-Zeitebene im Herbst 2001 erschien, also gerade 20 Jahre alt geworden ist – nicht nur die eigenen Nachfolger. Sondern es inspirierte massiv zukünftige Open-World-Spiele diverser Hersteller, die sich fast alle zu mehr oder wenigen großen Teilen an dieser Mischung orientierten. *GTA 3* legte den Grundstein für eine der erfolgreichsten Spielemarken überhaupt, deren Neuerscheinungen weltweit für Aufregung sorgen und die auch in der monetären Dimension zum Gewichtigsten gehören, was die Unterhaltungsindustrie zu bieten hat. Als 2013 der bislang letzte Serienteil *GTA 5* erschien, setze es inklusive Vorbestellungen binnen drei Tagen rund eine Milliarde Dollar um. Der in *GTA 5* inkludierte Online-Modus *GTA Online* wird auch nach acht Jahren noch von Hunderttausenden begeisterter Fans gespielt und vom Hersteller mit immer neuen Updates und Events bedacht. *GTA Online* ist längst ein eigenes Ökosystem geworden, das im Finanzjahr 2020/2021 durch In-Game-Umsätze und neu gekaufte *GTA 5*-Spiele fast 985 Millionen Dollar für Take-Two brachte – 1.874 Dollar pro Minute.


» [PS2] Stunts zu finden und auszuführen ist eine der vielen Open-World-Optionen in *GTA 3*.

1997 war dieser anhaltende Erfolg noch nicht abzusehen: Das etablierte schottische Studio DMA Design (unter anderem *Lemmings*) hatte *Grand Theft Auto* (was übrigens schlicht „Autodiebstahl" bedeutet) als Draufsicht-Spiel entwickelt, veröffentlicht wurde es von Psygnosis. Nicht jeder Computerspiele-Journalist, den Autor dieser Zeilen eingeschlossen, vermochte es als die Spaßbombe zu erkennen, die es für viele Spieler darstellte. Es war nämlich wesentlich komplexer, als es der erste Anschein „*Micro Machines* in der Stadt samt Aussteigen und Ballern" vermuten ließ. Doch das erste *GTA* hatte weder eine packende Handlung, noch zog seine Spielwelt so richtig ins Geschehen rein – obwohl es schon allerlei versteckte Extras gab und man beispielsweise auch mal in einen Panzer klettern konnte.

DMA erstellte in rascher Folge zwei Ableger namens *London 1961* und *London 1969* sowie einen Nachfolger, die alle das Grundprinzip beibehielten und die Grafik nur leicht aufbohrten. Wäre das so weitergegangen, würden wir an dieser Stelle vielleicht von einem typischen Retro-Phänomen schreiben, einst ein großes Ding, heute vor allem ein Nostalgie-Thema. Doch im Jahr 1999 erwarb Take-Two Interactive das Studio und machte es zu Rockstar North. Rockstar-Chef Dan Houser hatte den Ehrgeiz, das nächste Werk des britischen Teams in die dritte Dimension und auf „Kinoqualität" zu bringen. Mit dieser Vorgabe, dem erfahrenen Team und großen finanziellen Mitteln sollte der ambitionierte Plan binnen zwei Jahren umgesetzt werden.

Und die Ambition war in der Tat enorm: Statt einer von oben gezeigten Spielzeugstadt mit wenige Pixel großen Passanten und an Matchbox-Autos erinnernden Vehikeln sollte eine zeitgenössische, realistisch anmutende US-Stadt entstehen, voller Leben und Mittendrin-Gefühl. Der Spieler sollte sowohl Autos steuern (mit rennspieltypischer Perspektivwahl) als auch herumlaufen können, um Gegner mit Baseball-Schläger oder Schusswaffen zu malträtieren. Dieser Ansatz schraubte die Anforderungen gewaltig in die Höhe: In 3D kann man viel weniger „schummeln" als in 2D. Größen müssen zueinander passen, Perspektiven stimmen, fast alle Objekte von allen Seiten betrachtbar sein. Und da sich die Kamera direkt hinters Auto oder den Protagonisten setzt, muss auch viel mehr Grafik berechnet werden, weil der Sichtwinkel flacher ist und der Blick entsprechend weiter reicht. Selbst Gebiete, die man nie erreichen kann, müssen dargestellt werden – schließlich muss es irgendeinen Hintergrund geben, die Stadt liegt ja nicht im Nichts. ▶



» [PS2] Auch ein Minivan kann zu einer tödlichen Waffe werden.


» [PC] Selbst per Hochbahn konnte man Liberty City erkunden.



▶ Als technische Grundlage für das Projekt diente die RenderWare Engine von Criterion Games, damals eine britische Software-Schmiede unter dem Firmendach von Canon, bis sie 2004 von Electronic Arts gekauft wurde. Die RenderWare Engine ist eng mit dem Aufstieg der PS2 verknüpft und diente quasi als deren „Standard-3D-API“, die von vielen Studios verwendet wurde. Eine so komplexe Stadt aber war mit RenderWare bis dato nicht realisiert worden, und es gab auch auf PlayStation 2 bis dato kein vergleichbares Spiel.

Doch *GTA 3* sollte nicht nur technisch Neuland betreten, sondern auch in der Darbietung der Handlung neue Wege gehen. Das grundlegende Skript stammte von Brian Baglow, der es drei Monate lang immer wieder überarbeitete. Als einige seiner Inspirationsquellen nennt er, wenig überraschend zur „Wie ein Kinofilm“-Vorgabe, Streifen wie *Reservoir Dogs* und *Payback*. Der Grafikstil stand anfangs noch nicht fest, es wurde sogar über einen starken Cartoon-Look debattiert. Was hingegen laut Brian schon von Anfang an klar war, waren die angestrebte, zwischen satirisch und zynisch changierende Tonalität und die Mischung aus Gewalt und Humor.

Die ersten Prototypen entstanden, der DMA-Design-Veteran Alan Campbell erinnert sich an „rudimentäre Stadtblöcke, zwischen denen erste Fahrzeugmodelle herumfuhren“. Bereits in dieser Phase wurde der Grundstein für eine der wichtigsten Motivationsquellen der ganzen Serie gelegt: der Sandkasten-Effekt, bei dem das zugrunde liegende Regelwerk der Spielwelt dafür sorgt, dass der Spieler sich eigene Ziele setzen kann – und sei es nur, mit dem gewollten Überfahren von Passanten (die in *GTA 3* übrigens noch nicht zur Seite springen und bereits durch leichtes Touchieren zu Boden gehen) die Polizei auf den Plan zu rufen, um sich mit dieser Verfolgungsjagden oder Schießereien zu liefern. Campell dazu: „Wir entwickelten die künstliche Intelligenz so, dass Polizisten und andere NPCs auf die Anwesenheit des Spielers reagierten.“


» [PS2] *GTA Vice City* ist quasi *Miami Vice* zum Selberspielen – inclusive Schnellbooten.


» [PC] Protagonist Tommy kommt in Vice City schnell zu Geld und Einfluss.

Der Name „Liberty City“ war Programm – es ging immer und zuvorderst um spielerische Freiheit, wie auch Rock-Star-North-Mitgründer Aaron Garbut bestätigt: „Unsere Welten sollen an sich Spaß bringen, ohne dass man etwas Bestimmtes machen oder das Spiel auf eine bestimmte Weise spielen muss – man soll nicht mal unbedingt die Handlung spielen müssen, wenn man nicht möchte.“

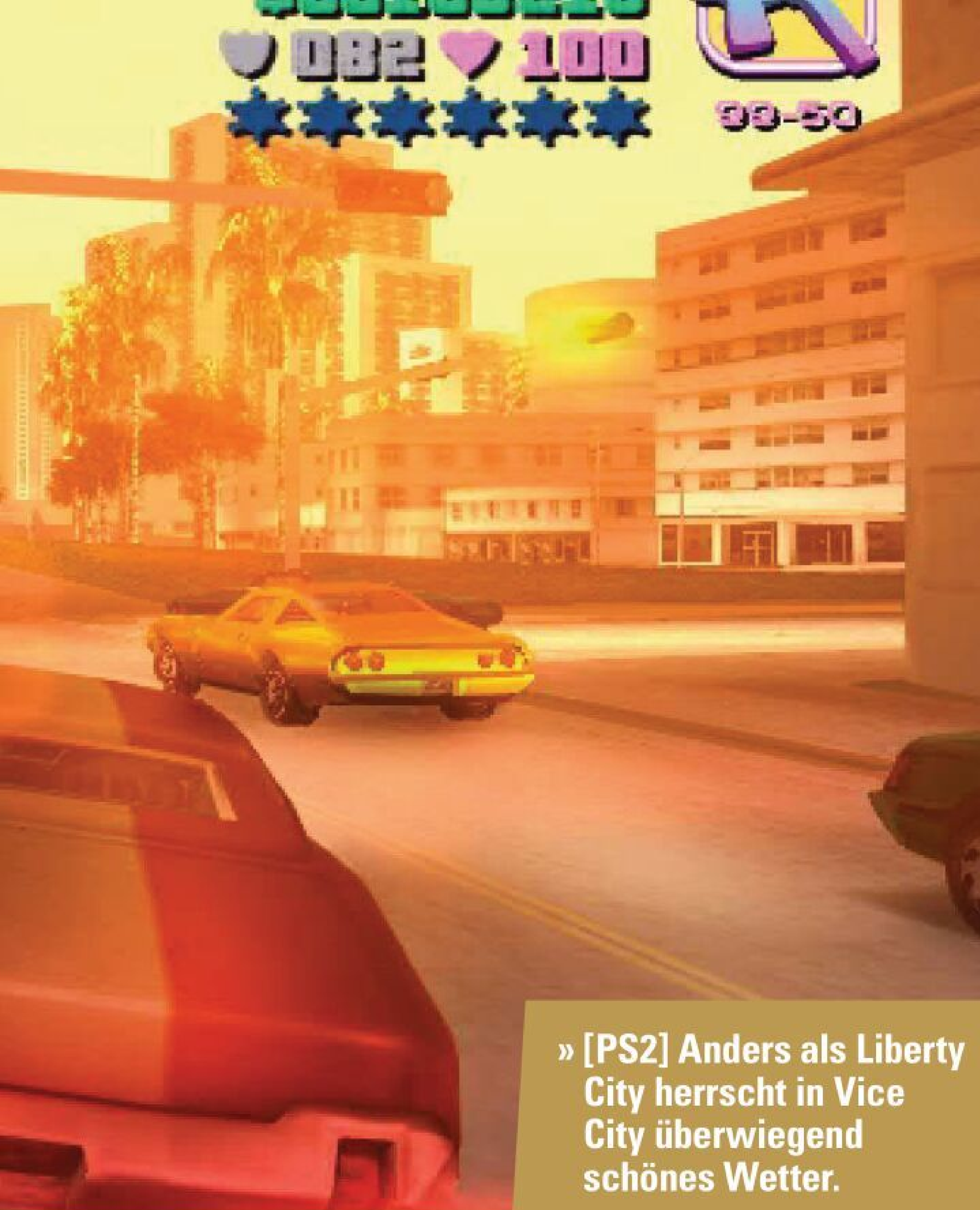
Bald begann das Team deutlich zu wachsen, auf der Programmiererseite zusammengehalten von Keith Hamilton. Rund 20 Leute bildeten das Kernteam, dazu kamen Dutzende weiterer involvierter Personen, vom Tontechniker bis zum Lizenzspezialisten. Die Prototypen wurden aufwendiger und ähnelten immer stärker dem späteren Spiel. Die Leveldesigner schrieben zunehmend komplexe Skripte für die Missionen, sodass diese über die zumeist simplen Diebstahl- oder Transport-Einsätze der 2D-Vorgänger hinausgehen konnten. Neben zahlreichen Autotypen wurde auch eine U- und eine Hochbahn eingebaut, passend zum Vorbild einer modernen US-Ostküstenstadt.

Dazu kam ein weiteres Element, das in seiner Bedeutung fürs Spielgefühl nicht hoch genug eingeschätzt werden kann: zahlreiche lizenzierte sowie eigens komponierte Musikstücke für die spieleigenen Radiosender, ergänzt um mehrere lange Talkshows mit so gut wie immer ins Aberwitzige abdriftenden Gesprächen. Etwa wenn ein überzeugter Patriot sich über die angeblich falsche britische Aussprache von „Aluminium“ beschwert, vom Radio-Moderator darüber aufgeklärt wird, dass die Briten schon „früher Englisch sprachen als wir“ und dass „in diesem Land“ (also den USA) eher Lakota oder Cherokee gesprochen worden sei. Den ungebildeten Interviewten ficht das nicht an, er wendet sich sofort seinem nächsten Aufregerthema zu, angeblichen „Mädchen-Sportarten“ wie dem europäischen Fußball. Wer dem Radiosender treu bleibt und sich durchs Herumfahren oder Schießereien nicht ablenken lässt, erfährt schließlich, was die Lieblingssportart des Maskulinitätsfanatikers ist: eine Softball-Variante.

Diese Kritik an Gesellschaft, Obrigkeit, und auch ganz generell dem Großstadtleben zieht sich nicht nur durchs Radio, sondern auch durch die zahlreichen Cutscenes des Spiels. Sie beeinflusst ferner die Dialoge, die bei der Fahrt zum nächsten Einsatzziel abgespielt werden. Der mal satirische, mal desillusionierte Blick auf unsere moderne Welt ist fester Bestandteile aller weiteren Serienteile, mittlerweile ergänzt um Fernseh-Sendungen, E-Mails und Smartphone-Mitteilungen. Vor allem sorgt diese Dauerbeschallung (die sich zumindest beim Radio auch abschalten oder durch beruhigende Musik ersetzen lässt) dafür, dass man Liberty City als zwar überzeichnet, aber dennoch authentisch wahrnimmt.

Genau dasselbe gilt auch für die rund 20 Handlungsträger: Ob unser Held Claude selbst, seine Mitkämpfer oder seine Auftraggeber und Antagonisten – sie alle haben sprichwörtlich Charakter. Man könnte auch sagen: Sie alle haben Macken und Persönlichkeitsdefizite, die den örtlichen Psychiatern auf Lebenszeit ein gutes Auskommen bescheren müssten. Diese Schrulligkeiten und Ticks, Gewalttätigkeiten und vereinzelte Ausbrüche von Ehrgefühl oder Courage führen im Ergebnis zu Figuren, die einem lange im Gedächtnis bleiben – und die den Auftraggeber-Buchstabenkürzeln auf der Karte eine größere Bedeutung geben als nur „Hier gibt es eine neue Mission“.

Wenn man denn überhaupt den Missionen folgt! Beim Neuspielen anno 2021 (mit der PC-Fassung des Original-*GTA 3*) fanden wir es erstaunlich, wie schnell man die mittlerweile extrem angestaubte Grafik, das 4:3-Format


» [PS2] Anders als Liberty City herrscht in Vice City überwiegend schönes Wetter.

und andere technische Defizite vergisst. Dafür sorgen zwei Punkte. Zum einen die bereits gelobte Soundkulisse: Passanten unterhalten sich, Beklaute beklagen sich (oder zücken eine Pistole), Autoreifen quietschen, Polizeisirenen heulen, Karambolagen krachen und scheppern. Namhafte Synchronsprecher tragen das Ihre zu einer akustischen Ebene bei, die bis heute nichts von ihrer Faszination verloren hat – darunter Frank Vincent (*Die Sopranos*), Michael Madsen (*Reservoir Dogs, Kill Bill*) oder Kyle MacLachlan (*Der Wüstenplanet*).

Der zweite Immersionsgarant ist nach wie vor die spielerische Freiheit: Auch wenn vieles später noch feingeschliffen oder stark erweitert wurde, auch wenn die Steuerung noch nicht perfekt ist und die Ladebildschirme zwischen den Stadtteilen einen kurz aus dem Geschehen reißen – *GTA 3* spielt sich im Kern nicht viel anders als das zwölf Jahre später erschienene *GTA 5*. Die Autos unterscheiden sich im Fahrverhalten und übrigens auch ihrem voreingestelltem Musiksender, ohne dass man gleich eine Rennspiel-Simulation vor sich hätte. Die Physik-Engine funktioniert bereits ziemlich gut, und man kann schon etliches in der Stadt ungewollt oder auch gewollt zerlegen. Auch das Umfärben geklauter Wagen in Lackierereien ist bereits enthalten.

Wie in jedem späteren Serienteil hat man seinen eigenen Unterschlupf, auch wenn der zunächst aus einer bloßen Tür mit dahinter liegender „Studentenbude“ (mit viel zu groß dargestelltem Bett) sowie einer angrenzenden Garage besteht – in Letzterer lässt sich ein geklautes Auto „speichern“. Bald nach dem Spielstart cruisen wir wieder wie damals durch Liberty City, lösen die ersten Aufträge – und vergessen die Zeit. Moment, da hinten bilden ein Container und eine stabil aussehende Holzkonstruktion eine Art Rampe: Mal ausprobieren, was passiert, wenn wir mit Karacho aus der Nebenstraße kommend da hochrasen – schon haben wir unseren ersten Stunt geschafft und werden ab jetzt die Augen nach weiteren offen halten …

Das Team merkte bei der Entwicklung auf die harte Tour, wie zahlreich die Möglichkeiten in einer Open World sind – nämlich für die Chancen auf Bugs, Exploits und ungewollte Kettenreaktionen. Da man außerhalb von Missionen frei in der Stadt herumfahren und auch viele Aufträge in beliebiger Reihenfolge angehen kann, mussten die Tester ganze Arbeit leisten: Was, wenn eine KI-Figur in einer Mission ihrem vorgegebenen Laufpfad nicht folgen kann, weil der Spieler vorher einen Zugang mit seinem Fahrzeug blockiert hat? Oder sich der Spieler selbst in einer engen Gasse so einkeilt, dass er weder aussteigen kann noch vor- oder zurückfahren? Was, wenn eine Massenkarambolage dazu führt, dass ein Auto mit dem Dach nach unten auf der Antenne eines anderen zu liegen kommt? Enorm viele solcher kleineren und größeren Seltsamkeiten mussten entdeckt, aufgeschrieben und von den Programmierern gefixt werden, wie sich Alan Campbell erinnert.

Als *GTA 3* dann eigentlich schon fertig war, kam das Datum 9/11 mit seinen Anschlägen – von vier gekidnappten Passagiermaschinen wurden zwei in die Twin Towers des New Yorker World Trade Centers gesteuert, mit mehreren Tausend Todesopfern. Da Liberty City sichtlich New York als Vorbild hatte, war Rockstar die Ähnlichkeit zwischen Spiel und Wirklichkeit plötzlich zu groß. Das Team nahm in letzter Minute Anpassungen vor, etwa bei der Lackierung der Polizeiautos, die nicht mehr ans NYPD erinnern sollten. Auch eine Mission, bei der es um ein Flugzeug ging, wurde angepasst, ebenso einige Radio-Dialoge. Insgesamt aber musste „nur ein Prozent von *GTA 3*“ aufgrund von 9/11 verändert werden, äußerte Dan Houser einmal in einem Interview.

Das Spiel erschien schließlich, drei Wochen später als geplant, am 22. Oktober 2001. Es schlug ein wie eine Bombe, wurde in England zum meistverkauften Spiel des Jahres, setzt auch hierzulande über 200.000 Stück allein für PS2 ab. Mancher kaufte sich im PC-Spiele-Land Deutschland nur für *GTA 3* eine PlayStation 2. Von Anfang an war die Gewaltdarstellung im Spiel ein Thema: Zimperlich geht's wahrlich nicht zu in Liberty City. Die Aufträge drehen sich ums Töten, und nicht jeder Betrachter von außen mochte sich damit anfreunden, wie nonchalant man beim Cruisen Fußgänger aufs Korn nimmt oder ganz normale Leute aus ihren Autos zieht, um Letztere zu Schrott zu fahren.

Im Sommer 2002 erschien *GTA 3* dann auch für PC und wurde unter anderem von *GameStar 7/2001* hoch bewertet (90 % plus Platin-Award). Haupttester Markus Schwerdtel schrieb: „Wenn mir das Leben als Redakteur zu langweilig wird, ziehe ich in einen Gangster-Unterschlupf in Liberty City.“ *4players.de* vergab sogar 93 %, und Petra Fröhlich bejubelte in *PC Games 7/2001* „über 70 abwechslungsreiche Missionen in einer Stadt, wie sie lebendiger nie simuliert wurde“. Besonders lobte sie „zwei Dinge, die im Action-Genre selten sind: Einzigartigkeit und Umfang“. Die Begeisterung in anderen Ländern war ähnlich groß, Kritiker und Spieler waren sich einig: ein Spitzentitel! Insgesamt kam *GTA 3* auf rund 12 Millionen verkaufte Stück.

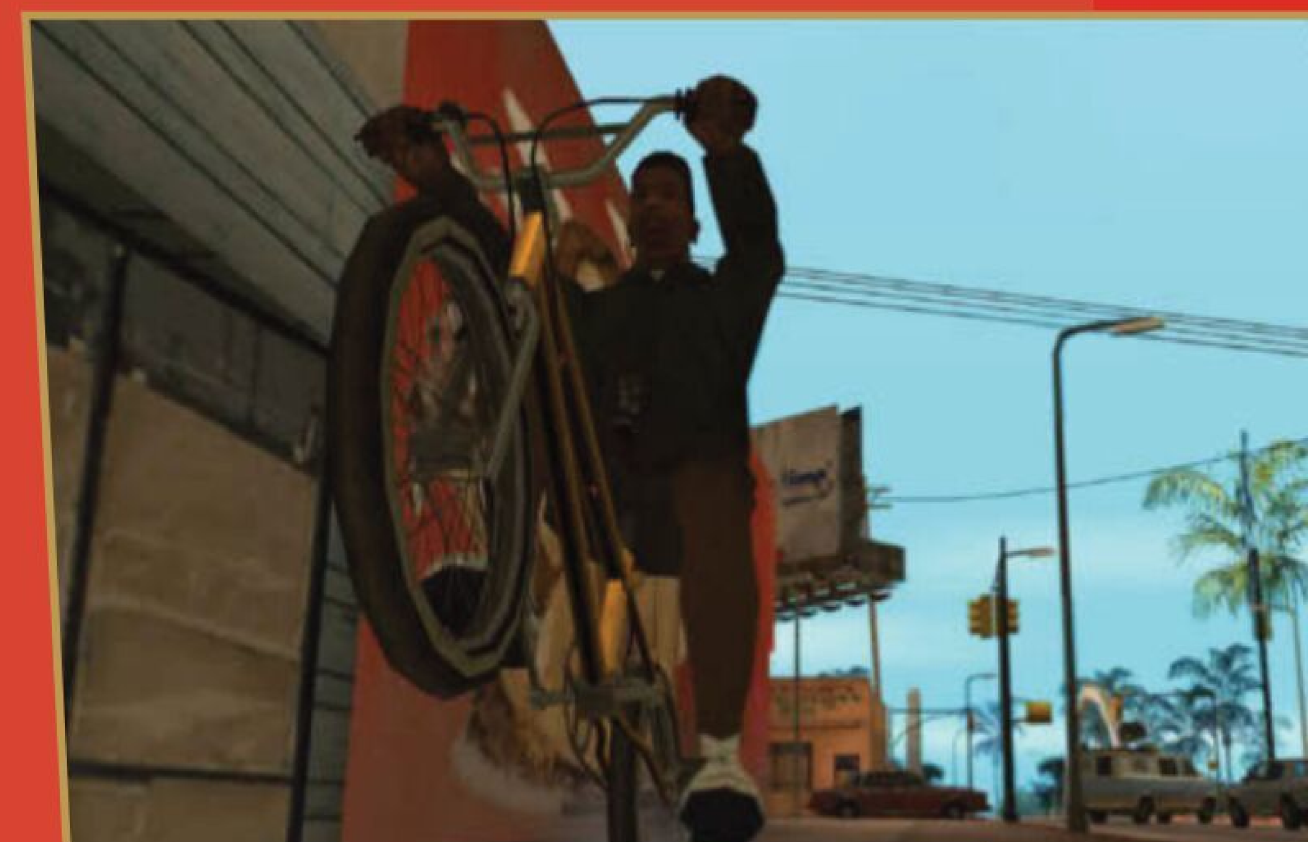
Auch wenn *GTA 3* nicht perfekt war – die Autos etwa steuerten sich übersensibel, die Technik ließ Raum für Verbesserung –, fragte sich die Games-Welt: Konnte dieser Serienteil überhaupt noch getoppt werden? ▶

» [PS2] Sogar Basketball spielen konnte man in *GTA San Andreas*.



DIE GTA-SERIE

GRAND THEFT AUTO – 1997
GTA LONDON (1969) – 1999
GTA LONDON (1961) – 1999
GTA 2 – 1999
GTA 3 – 2001
GTA VICE CITY – 2002
GTA SAN ANDREAS – 2004
GTA ADVANCE – 2004
GTA LIBERTY CITY STORIES – 2005
GTA VICE CITY STORIES – 2006
GTA 4 – 2008
GTA THE LOST AND DAMNED – 2009
GTA CHINATOWN WARS – 2009
GTA THE BALLAD OF GAY TONY – 2009
GTA 5 – 2013
GTA ONLINE – 2013
GTA THE TRILOGY – DEFINITIVE EDITION – 2021


» [PC] Fahrradfahren ist nicht nur spaßig, sondern verbessert auch die Ausdauer.

20 JAHRE



DIE DIREKTEN NACHFAHREN

VICE CITY & SAN ANDREAS

Nachdem sich Liberty City an New York orientiert hatte, nahmen sich die nächsten Serienteile andere Vorbilder. Für den Nachfolger *GTA Vice City* stand Miami, Florida, Pate, für den nächsten Ableger *GTA San Andreas* dann Los Angeles, San Francisco und Las Vegas.

Erst im Sommer 2002 war die Windows-Fassung von *GTA 3* erschienen, da kam am 27. Oktober 2002 auch schon *GTA Vice City* heraus, ein vollwertiger neuer Teil, wenngleich auch weitgehend auf der gleichen Technik basierend. Von 2001 ging es zurück ins Jahr 1986, von der Ostküsten-Metropole New York weit nach Süden, ins sonnige Florida. Denn die „Vice City", die Stadt der Sünden, war ganz offensichtlich Miami nachempfunden. Auch die von jedem Kind der 1970er automatisch hergestellte Verbindung von „Miami" und „Vice" kam nicht von ungefähr: Setting und Stimmung erinnerten sofort an die erfolgreiche Fernsehserie mit den gerne fliederfarben gewandeten Ermittlern Sonny Crockett und Rico Tubbs. Nur dass wir erneut einen Verbrecher statt eines Gesetzeshüters spielten, versteht sich.

Eine andere Inspirationsvorlage, die Filmbegeisterten bei *GTA Vice City* sofort in den Sinn kommt, ist *Scarface* mit Al Pacino. Darin ist zwar ein kubanischer Exiliant der Held, aber ansonsten weisen Setting und Handlung etliche Parallelen auf: Der *Vice City*-Protagonist Tommy Vervetti stammt aus Liberty City und saß für seine Verbrechen 15 Jahre im Knast. Zu Beginn des Spiels nimmt er an einem übel schieflaufenden Drogen-Deal teil, und schon steht Tommy als einziger Überlebender in einer fremden Stadt, fast ohne Kontakte, und muss für seinen Boss die geklauten Drogen zurückholen. Wie der Ex-Sträfling Tony Montana in *Scarface* beginnt Tommy ganz unten – und gewinnt im Lauf der Handlung Macht, Reichtum und Einfluss. Immerhin: Statt an der Tür eines Hinterhof-Lochs wie noch in *GTA 3* dürfen wir dieses Mal von Beginn an in einem Hotelfoyer den Spielstand speichern …

GTA Vice City spielt nicht nur in den 80ern, es entführt den Spieler auch akustisch dorthin: Sieben Radiosender wie „V-Rock" oder „Wave 103" hat Rockstar dieses Mal eingebaut, deren schrullige DJs lizenzierte Musik vom Feinsten spielen, dazu kommen zwei reine Talk-Sender. Rund 100 Tracks (die auch als famose Soundtrack-CDs veröffentlicht wurden) erklingen und stellen nebenbei ein veritables, poplastiges „Best of" von 80er-Jahre-Musik dar. Selbstverständlich ist auch *Crockett's Theme*, die instrumentale Synthesizer-Hymne zu *Miami Vice* von Jan Hammer, enthalten. Und der Charakter Lance Vance erinnert nicht nur optisch an Detective Tubbs aus der TV-Serie, sondern wird tatsächlich von dessen Schauspieler Philip M. Thomas vertont.

Trotz fast identischen Technik-Unterbaus fühlt sich Vice City ganz anders an als Liberty City: Statt grauem Regenwetter, trostlosem Industriehafen und versifften Hochhausschluchten führen uns unsere Raubzüge und Auftragsmorde hier an sonnigen Stränden mitsamt Bars und Piers vorbei. Wie in fast jedem *GTA* ist die Spielwelt zunächst künstlich beschränkt, um erstens den Spieler mit der geballten Ladung Open World nicht gleich zu überfordern und ihm zweitens das Gefühl von Progression zu geben – in diesem Fall verhindert eine Sturmwarnung zunächst, dass wir den Westteil von Vice City erreichen können. Jedes Viertel hat natürlich seine eigene verhaltensauffällige Verbrechergruppe, unter anderem sind sich Haitianer und Kubaner spinnefeind, aber auch eine Biker-Gang treibt ihr Unwesen.

Neben den optischen gibt es auch etliche spielerische Änderungen: Im Lauf der ersten Spielstunden erwerben wir eine Immobilie, was uns einen kleinen Zusatzverdienst einbringt. Wenn wir wollen, können wir fortan nach weiteren Objekten in der Stadt Ausschau halten. So schaffen wir uns mit der Zeit ein regelrechtes Immobilien-Imperium, das uns neben saftigen Schutzgeld-Einnahmen auch die Befriedigung verschafft, im Umfeld der Läden und Häuser unsere eigenen Gang-Mitglieder herumstolzieren zu sehen. Auch umziehen kann sich Tommy, was ihm hilft, einen etwaig vorhandenen Fahndungslevel zu senken – denn auch in *GTA Vice City* reagiert die Polizei schnell ungehalten auf unsere Vergehen.

Der Fuhrpark hat sich deutlich erweitert: Abgesehen von der Vorliebe der Vice-City-Gangster für Cabrios dürfen wir nun auch auf wendige Motorräder klettern, ein Wasserflugzeug steuern und sogar (Kampf-)Helikopter fliegen. Der Schienenverkehr aus dem Vorgänger wurde hingegen abgeschafft.

Auch *GTA Vice City* bezieht seinen Reiz aus dem Nebeneinander von stark geskripteten Missionen mit unverwechselbaren Charakteren und dem „Spielplatz" einer simulierten Großstadt: Wer möchte, kann sich nach einigen Auftakt-Missionen, um sich die Spielwelt weitgehend freizuschalten, nur noch mit Nebensächlichem beschäftigen. Also etwa Taxi oder Krankenwagen fahren, Monster Stunts ausführen, sich mit der Polizei anlegen (oder im Polizeiauto Gesetzeshüter-Aufträge erfüllen), als Feuerwehr-Aushilfe Brände löschen.



» [PS2] Vinewood statt Hollywood: *GTA San Andreas* macht keinen Hehl daraus, was die Inspiration war.

» [PC] Los Santos hat bei Tag wie bei Nacht seine schönen Seiten.





» [PC] Neben allerlei Fahrzeugen darf man auch mehrere Flugzeuge über die Spielwelt von San Andreas steuern.

Oder Sammelgegenständen nachspüren. Oder noch die letzte verfügbare Immobilie erwerben. Oder einfach bei Sonnenuntergang den Vice Beach abfahren zu den munteren Klängen der Radiostation Espantoso …

2004 zog die Serie mit *GTA San Andreas* an die Westküste der USA, nach Kalifornien und Nevada, im Spiel zum namensgebenden Bundesstaat San Andreas zusammengefasst. Damit änderte sich die Spielwelt erneut radikal – angelehnt vor allem an die Westküsten-Metropole Los Angeles, die ja in Wahrheit aus mehreren dicht bebauten Stadtzentren inmitten eines Sprawls aus niedrigen Häusern unterschiedlichster Wohlstandsstufen besteht, von den reichen Villengegenden Hollywoods bis zu den ärmlichen Behausungen der Schwarzen- oder Latino-Viertel. Im Spiel heißt die Stadt Los Santos, doch das war den Entwicklern nicht genug: Auch San Francisco (San Fierro) und Las Vegas (Las Venturas) werden fiktionalisiert abgebildet, dazwischen gibt es ein umfangreiches „Hinterland“ – die Badlands zwischen Los Santos und San Fierro und die Wüste vor Las Venturas.

Anders als in den Vorgängern steht die riesige Welt von Beginn an offen, allerdings nur, wenn man sich der Luftfahrzeuge bedient oder längere Strecken schwimmt – und mit dem dann erhöhten Fahnungslevel in den eigentlich noch abgesperrten Gebieten leben kann. Die in den frühen 90ern angesiedelte Haupthandlung – natürlich von passender Musik und auch entsprechenden politischen Themen begleitet – bleibt eine ganze Weile in Los Santos verortet.

Wir spielen, erstmals in der Serie, einen Schwarzen: Carl Johnson oder kurz CJ. Der ▶





» Auch die Cutscenes wurden überarbeitet.

GTA – THE TRILOGY

Wer die ersten drei 3D-*GTAs* damals verpasst hat – die allesamt zunächst für PlayStation 2 erschienen – oder sie heute noch mal in zeitgemäßer Optik spielen will, kann das ab sofort tun.

Am 11. November 2021 hat Rockstar *Grand Theft Auto: The Trilogy – Definitive Edition* für PC, PS4/5, Xbox One/Series sowie Switch veröffentlicht. Die Trilogie enthält Remaster-Fassungen von *GTA 3, GTA Vice City* und *GTA San Andreas.*

Die augenscheinlichsten Änderungen sind die Anpassung an das 16:9-Format und höhere Auflösungen. So wird auf PlayStation 5 und Xbox Series X die 4K-Auflösung mit bis zu 60 Bildern pro Sekunde unterstützt. Auf PC können Spieler mit entsprechender Nvidia-Grafikkarte DLSS (Deep Learning Super Sampling) zuschalten, was hohe Auflösungen ohne Performance-Verluste ermöglichen kann. Auf Nintendo Switch soll der Touchscreen für Teile der Steuerung verwendet und in Feuergefechten sogar per Gyrosensor (also durch Umherschwenken des Handhelds) gezielt werden können.

Die verwendeten Texturen sind detaillierter als in den Originalen, das gilt für Waffen, Charaktere, Fahrzeuge und weitere Objekte. Ein neues Beleuchtungssystem lässt die bekannten Städte in neuem Glanz erstrahlen, gerade bei Nacht sollte sich das mit einem Atmosphäreplus bemerkbar machen. Auch Schatten und Reflexionen, etwa auf der Autokarosserie, machen Screenshots und einem Trailer zufolge (die *GTA Trilogy* lag uns bei Heftschluss noch nicht vor) eine Menge her. Überhaupt wurde die Optik generalüberholt, die Sichtweite soll nun größer sein, die Vegetation natürlicher aussehen und Wasser- sowie Wettereffekte realistischer wirken.

Wie ein komplett neues Spiel wirken die Oldies dennoch nicht, dafür sind insbesondere die Charaktermodelle zu polygonarm. Aber das dürfte dem Spielspaß keinen Abbruch tun, zumal die Grafik weiterhin gut zu den Cutscenes mit ihren sowieso cartoonhaft überzeichneten Protagonisten passt. Und selbst beim Neuspielen der Original-Fassungen in 4:3 für diesen Artikel hatten wir die veraltete Grafik bald weitgehend vergessen und konnten uns ganz der Spielwelt hingeben.

Bei Bedienung und Spielkomfort bedient sich die *GTA Trilogy* zu weiten Teilen bei *GTA 5*. Das beginnt mit der Gamepad-Tastenbelegung und setzt sich mit verbesserten Auswahlrädern für Waffen und Radiosender fort. PC Spieler haben es dank Tastatur schon immer etwas einfacher (und per Maus schon immer etwas schwerer beim Fahren …), können aber natürlich auch per Gamepad Los Santos und Co. unsicher machen. Die Minikarte sowie die Navigationshilfen zum nächsten Einsatzort wurden aktualisiert, ihr könnt nun auch eigene Wegpunkte setzen. Gescheiterte Missionen können sofort neu gestartet werden, statt dass ihr erst mühsam wieder zum Auftraggeber zurückmüsst.

Die Systemanforderungen (auf PC) bewegen sich unterhalb aktueller Top-Titel, liegen aber doch deutlich über jenen von *GTA 5* aus dem Jahr 2013. Windows 10 (64 Bit), 45 GB freier Festplattenspeicher und eine Grafikkarte der mindestens vorletzten Generation sind Pflicht. *GTA: The Trilogy – Definitive Edition* erscheint zum Vollpreis, soll aber auch als Einzeltitel käuflich erwerbbar sein. Die Einzelteile wiederum werden auch Teil von Spiele-Abos sein, angefangen mit der Neufassung von *GTA San Andreas*, die ab sofort Teil des Microsoft Game Pass ist.





» Links eine Straßenszene aus *GTA 3*, rechts dieselbe Szene in der *GTA 3 Definitive Edition.*

IM GESPRÄCH MIT AARON GARBUT

GRAND THEFT AUTOR

Die *GTA*-Serie hat mehrere Väter. Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums von *GTA 3* stellte sich Aaron Garbut – Art Director des Spiels und Head of Development sowie Co-Studio Head von Rockstar North – einigen Fragen zur Vergangenheit und Zukunft der Serie.

RG: *Grand Theft Auto 3* wechselte von der der Vogelperspektive zu kompletten 3D-Umgebungen und nichtlinearem Spielablauf. Was hieß das für euch?
AG: Der Schritt zu 3D veränderte die Immersion des Spielerlebnisses – auf einmal war man mitten in der Welt, nicht über ihr. Dadurch änderte sich die Art und Weise sehr stark, wie wir an die Entwicklung des Spiels herangehen mussten. Die Welt musste viel detaillierter sein, man musste bis in die Ferne schauen können, aber auch mit der direkten Umgebung interagieren können. Dadurch hat sich unsere Erwartung daran verschoben, wie cineastisch und zusammenhängend sich die Welt anfühlen sollte. Und wir nahmen Abstand von einigen Elementen, die sich sehr verspielt anfühlten. Wir brauchten eine Physik-Engine, mit der wir die Fahrzeuge mit der Welt und den in ihr enthaltenen Objekten besser verbinden konnten. Man sollte sich mitten in der Spielerfahrung befinden, Missionen dort selbst starten und sich dort mit Personen unterhalten, wo sie leben und arbeiten. Wir wollten der Welt Höhe geben und mit dieser spielen. Einige der Elemente gab es in 2D-Spielen, aber durch die Entfernung und die Draufsicht von oben ließen sie sich dort deutlich einfacher umsetzen. Der Schritt hin zu 3D bedeutete, dass wir überdenken mussten, wie sich alle diese einzelnen Teile zusammenfügen würden, da man ja jetzt in der Welt war und nicht mehr nur auf sie herabsah.

RG: Was waren die größten Herausforderungen dabei?
AG: Herausforderungen gab es an allen Ecken und Enden. In dieser Zeit wurde allgemein noch viel mit Dingen wie der Schulterperspektive und Zielmechaniken in Spielen experimentiert. Etwas zu bauen, das das Ausmaß und so viele Details hatte wie die Welt von *GTA 3*, während man sich in ihr frei und schnell umherbewegt, hatte einfach noch niemand vorher gemacht. Wir bauten etwas, das es in dieser Größe und so zugänglich noch nie gegeben hatte. Wie sollten wir das alles im Arbeitsspeicher unterbringen? Wie berechnet man Dinge, die kilometerweit weg sind? Und wie steigt man überhaupt aus diversen Fahrzeugen in 3D ein und aus? Am allermeisten bin ich stolz darauf, dass wir es geschafft haben, uns darauf zu konzentrieren, was wir erreichen wollten und was am besten wäre – und nicht, was einfach gewesen wäre. Wir haben uns selbst vor schwierige Probleme gestellt und haben nicht nur damit begonnen, viele davon zu lösen, sondern konnten selbst eine sehr vielversprechende Vision davon entwickeln, was wir bis weit in die Zukunft erreichen wollten.

RG: *GTA 3* bot auch eine breite Auswahl an Radiosendern mit Programm und vielen Musikstücken, die weit über die der 2D-Vorgänger hinausging. Wie seid ihr an das Thema herangegangen, wie wurde die Musik dafür ausgewählt?
AG: Durch das umfassendere Spielerlebnis mit Fahrzeugen mussten wir auch andere Aspekte des Spiels an diese neue Realitätsnähe anpassen. Die Teams, die sich um Musik und Audio kümmerten, halfen dabei, diesen immersiveren Raum zu schaffen – die Musik- und Talk-Radiosender hoben das Erlebnis der Welt auf neue Höhen. Es gab einerseits die Zusammenstellung existierender Musik, die auf dem Klassiksender *Double Clef* oder dem 80er-Popkanal *Flashback* lief. Es gab die von uns selbst für das Spiel und passend zu einigen Radiosendern geschriebenen Songs. Die Art, wie *GTA 3* an Musik heranging, stellte einen Wendepunkt in der Serie dar. Das Team entwickelt diese Herangehensweise seither stetig weiter.

RG: Gibt es Aspekte der Entwicklung und des Designs von *GTA 3*, die auch 20 Jahre später noch Relevanz für Rockstar haben?
AG: Mit *GTA 3* schärften wir unsere Herangehensweise bei der Spieleentwicklung, und das begleitet uns seitdem bei jedem Spiel, das wir machen – angefangen bei *GTA 4* bis hin zu *GTA 5*, der *Red-Dead Redemption*-Reihe und allen anderen: Wir konzentrieren uns darauf, Welten zu erschaffen – und diese dann so glaubwürdig, detailliert, interessant, abwechslungsreich und lebendig wie möglich zu gestalten. Wir wollen Welten erschaffen, in denen man sich fühlt, als würde man darin leben, die sich dynamisch anfühlen und voller anderer Charaktere sind. Es soll nicht bloß eine Fassade sein, die nur dort lebendig wird, wo man sich gerade befindet – sondern eine möglichst authentische Welt, gefüllt mit Geschichten, Charakteren, Ereignissen und interessanten Dingen, die man erledigen kann.

Wir wollen, dass unsere Welten an sich Spaß bringen und man nicht etwas Bestimmtes machen oder das Spiel auf eine bestimmte Weise spielen muss – man soll nicht mal unbedingt die Handlung spielen müssen, wenn man nicht möchte. Stattdessen soll es möglich sein, einfach nur dort zu sein. Tatsächlich sollen die Linien zwischen „einfach nur irgendwas machen“ und dem „Kern-Gameplay“ verschwimmen. Es soll genauso cool sein, einfach nur in einem Auto abzuhängen und Musik zu hören, während man den Sonnenuntergang betrachtet, wie aus allen Rohren feuernd in einen Missionsschauplatz zu stürmen. Das Spiel soll das sein können, was man sich von ihm erwartet.

RG: Auf welchen Teil des Erbes von *Grand Theft Auto 3* bist du 20 Jahre nach der Veröffentlichung am meisten stolz?
AG: Vor *Grand Theft Auto 3* hat man Spiele einfach gespielt – ein Adventure, das man durchgespielt, oder ein Puzzle, das man gelöst hat. *GTA 3* machte Videospiele zu einem Ort, an dem man leben konnte. Diesen Ort haben wir seitdem immer fesselnder und realitätsnäher gemacht. Das verleiht Tiefe und Beständigkeit. Ich



» 2014 bekam Rockstar Games die BAFTA Fellowship der British Academy of Film and Television Arts verliehen, von links: Aaron Garbut, Sam und Dan Houser, Leslie Benzies.



» [PC] Diese Montage zeigt links die neue *Definitive Edition*-Grafik und rechts die alte – man beachte die Bäume und Texturen.

bin sehr stolz auf unser Team und den Weg, dem wir treu geblieben sind. Es fühlt sich an, als hätten wir den Grundstein gelegt, die Regeln entwickelt und die Blaupause gezeichnet. Als hätten wir ein Genre mitgestaltet, das natürlich auch andere beschritten und in ihm ihre eigenen Wege gefunden haben. Ich liebe Open-World-Spiele! Und ich glaube, es steckt noch so viel mehr in ihnen als das, was wir heute kennen. Ich weiß, dass wir dank des Erfolgs all unserer Open-World-Spiele und unseres weltweiten Teams in einer besonderen Position sind, um sie noch weiter voranzubringen. Nirgendwo sonst gibt es so viel gemeinsame Erfahrung oder Wissen, oder die Beziehungen, die über so lange Zeit entstanden sind. Insofern glaube ich, dass das wahre Erbe von *Grand Theft Auto 3* erst noch kommen wird. Wir machen mit jedem Titel riesige Fortschritte und ich freue mich schon auf den nächsten Sprung! Mit *Grand Theft Auto 3* hat die Reise für uns begonnen, aber wir stehen immer noch erst am Anfang.

RG: Habt ihr schon damals gespürt, dass ihr an etwas arbeitet, das die Open-World-Spiele revolutionieren würde? Dass ihr einen Meilenstein der Popkultur erschaffen würdet?

AG: Während wir an *GTA 3* gearbeitet haben, fühlte es sich an wie das Spiel, das wir selbst immer spielen wollten. Wir fanden es richtig cool, aber wir hatten, um ehrlich zu sein, keine Vorstellung davon, wie es ankommen würde. Wir wussten, dass es nichts Vergleichbares gab, aber wir wussten nicht, ob die Leute genauso darüber denken würden wie wir. Ich kann mich noch daran erinnern, dass wir es auf der E3 gezeigt haben, aber *State of Emergency*, ein anderes Rockstar-Spiel, die gesamte Aufmerksamkeit bekam. Das war ganz schön hart, aber man rappelt sich wieder auf und nutzt es als Ansporn. Wir sind alle unglaublich dankbar dafür, dass die Leute es schließlich genauso geliebt haben wie wir!

kehrt als eigentlich geläuterter Ex-Gangster nur deshalb nach Los Santos zurück, weil seine Mutter getötet wurde – und bekommt von bösen Cops gleich mal einen Mord angehängt. Es dürfte niemanden erstaunen, dass CJ umgehend von seiner Vergangenheit eingeholt wird: Mit seiner alten Gang zieht er gegen diverse Klein- und Großkriminelle los oder schlägt sich mit korrupten Offiziellen herum.

Neben einem abermals erweiterten Fuhrpark – welcher Gangster wollte nicht schon mal per Fahrrad zu seiner Straftat radeln? – wurde auch das Waffen- und Ausrüstungsarsenal vergrößert, nun gibt es sogar Fallschirme oder ein Nachtsichtgerät. *GTA San Andreas* führt auch sonst etliche Neuerungen ein. Diese betreffen vor allem die Fähigkeiten der Spielfigur: Sie kann sich nun ducken – hilfreich bei Schießereien auf offener Straße – und über Zäune oder auf niedrige Mauern klettern. Auch das Wasser verliert seinen „Du bist tot"-Schrecken, denn im Gegensatz zu seinen Vorgängern Claude und Tommy darf CJ schwimmen sowie tauchen. Auch sein Aussehen kann er nicht mehr nur mit vorgefertigten Sets verändern wie noch in *GTA Vice City*, sondern gezielt zum Friseur oder Klamottenladen gehen und die Kleidung beliebig kombinieren. Sogar Tattoos sind möglich.

Bis heute umstritten ist das eingebaute Rollenspiel-Light-System: CJ hat Fähigkeiten und Attribute, die er durch häufige Nutzung steigert. Das gilt für Fahrzeuge, die er durch ständiges Verwenden bald besser steuern kann, ebenso wie für Waffen, mit denen er immer zielsicherer wird. Durch Kraftsport steigert CJ seine Stärke, durch Radfahren seine Ausdauer. Dumm nur, dass die Werte nicht dauerhaft erhöht bleiben, sondern bei Vernachlässigung des Trainings auch wieder sinken. Und wer zwecks Lebensenergie-Regeneration zu viel Burger und Pommes zu sich nimmt, wird sichtlich fett und kann nicht mehr so hoch springen. Gar nichts essen ist aber auch keine Lösung, denn CJ verhungert nach einiger Zeit. Aus unserer Sicht hat Rockstar es jedenfalls übertrieben mit diesem System, es nervt stellenweise, statt den Spaß zu steigern.

Dafür hat sich die Zahl spaßiger Nebenmissionen und Open-World-Zeitvertreibe noch einmal stark gesteigert. Unter anderem gibt es Triathlon-Wettbewerbe, Basketball-Matches, Spielhallen-Automaten und Fahrschul-Missionen. Angesichts der deutlich vergrößerten Spielwelt scheinen auch „Berufe" wie Fernfahrer oder Kurier nur folgerichtig. In Bandenkrieg-Nebenmissionen baut CJ den Einfluss seiner Gang aus, wird aber auch immer wieder beim Cruisen unterbrochen, weil eine Feindgruppierung ein eigenes Gebiet angreift. Das lässt die Nebenbeschäftigungen weniger optional erscheinen als in den Vorgängern, gleichzeitig werden sie auch stärker belohnt: Nicht nur Geld, sondern auch spezielle Fähigkeiten oder Extras winken, wenn man eine Nebenmissions-Kette absolviert hat. Und nicht zu vergessen: CJ bandelt im Spielverlauf mit mehreren Freundinnen an, die er zum Essen oder in die Disco (inklusive Rhythmusspiel) ausführen sollte, um weitere Extras freizuschalten.

Den großen Erfolg der Vorgänger konnte *GTA San Andreas* noch übertreffen: Es wurde das erfolgreichste PS2-Spiel aller Zeiten und verkaufte inklusive der 2005 erschienenen PC-Fassung bis heute mehr als 27 Millionen Stück. Zusammen mit den beiden anderen in diesem Artikel vorgestellten Spielen ist es zum 20-jährigen Jubiläum von *GTA 3* als *GTA: The Trilogy – Definitive Edition* technisch überarbeitet neu erschienen (siehe auch unseren Kasten).

Die große Frage ist nun nicht, ob auch noch ein *GTA 6* erscheinen wird, sondern wann es verdammt nochmal endlich erscheint, um ein wenig im Gangster-Ton zu bleiben. Schließlich sind seit *GTA 5* schon acht Jahre vergangen, und nicht jeder findet Gefallen an den Multiplayer-Eskapaden von *GTA Online*. Bislang gibt es keinerlei offizielle Ankündigung seitens Rockstar Games zum Nachfolger. Vor 2023 ist damit wohl auf keinen Fall zu rechnen. Genügend Zeit also, unentdeckte Ecken in den bisherigen Serienteilen zu erforschen – und etwa (wie im Fall des Autors) endlich mal *GTA San Andreas* durchzuspielen.





Jet Set Radio

Gleich mehrere starke Ansagen macht Segas internes Studio Smilebit im Umbruchjahr 2000: Gegen pedantischen Fotorealismus und für knalliges Cel-Shading! Gegen enge Level-Schläuche, für Action-Bewegungsfreiheit und Open-World-Anarchie! Mit Düsen-Skates und Airbrush-Virtuosität narren jugendliche Techno-Punks die Zukunftspolizei. In *Jet Set Radio* wird Großstadtarchitektur zum 3D-Spielplatz, jede Fassade zur Leinwand und jedes Geländer zur Grind-Bahn.

Als Ende der 90er Jahre 3D zum Grafikstandard wird und spielerischer wie audiovisueller Realismus zum Dogma, erhebt sich in Japan eine kreative Gegenbewegung. Der japanische Gamedesign-New-Wave verwirft traditionelle Genres und findet den Alltag, Popkultur und Folklore viel interessanter als SF, Fantasy und Thriller. Er liebt moderne Avantgarde-Kunst ebenso wie Retro-Medien und klassische Ausdrucksformen. In J-New-Wave-Spielen wird gemalt, musiziert, getanzt – und gerne auch gekocht.

Parappa the Rapper- und *Vib-Ribbon*-Macher Masaya Matsuura, Segas Tetsuya Mizuguchi (*Space Channel 5*) und Capcoms Clover-Studio sind prominente Vertreter der Gamedesign-Bewegung, die um die Jahrtausendwende einsetzt. Als eines der größten J-New-Wave-Werke gilt Segas *Jet Set Radio* von 2000. Das Dreamcast-Original extrapoliert Jugendkultur in die Zukunft: Mit Düsen an den Füßen, Dose in der Hand und Beats aus der Boombox schlagen die *JSR*-Helden Rivalen und Cops ein Schnippchen. Das Spiel verbindet Skate-Grinds, Stunts und Combos mit Open-World-Abenteuer, Story und Tanzspielelementen, mischt Graffiti, Streetfight, Musik und Mode – in seiner Fülle und Kombination neuartiger Elemente ist es exemplarisch für die anrollende Welle frischer Konzepte.

Radikal ist der Grafikstil: Die futuristische Großstadt, in der sich sprayende Jet-Skater mit Gangs und Gesetzeshütern Revierkämpfe liefern, ist nicht mit Möchtegern-realistischen Texturen belegt, sondern zeigt klare Kanten, Konturen und Farbflächen wie Anime oder Comic. „Cel Shading“ sowie „Non Realistic Rendering“ ist die auffälligste *JSR*-Innovation; hinter ihr verbirgt sich ein Genre- und Stilmix, der New-Wave-typisch ist.

Die „Skaten, was das Zeug hält“-Prämisse entnimmt *JSR* der *Tony Hawk's*-Erfolgsserie und kombiniert sie mit den QuickTime-Pad-Manövern von Rhythmus-Spielen wie *Parappa the Rapper* und *Bust A Groove*: Gelbe Pfeile geben den 3D-Stick-Schwung vor, mit denen man Tags auf kahle Wände und Brückenpfeiler sprayt – der korrekte Rhythmus erzeugt einen Flow, der zum anarchistischen Kunstwerk in einer streng regulierten Umwelt wird.

JSR fügt 14 Levels plus sieben Herausforderungen (zur Rekrutierung neuer Freunde) zur semilinearen Story zusammen. Graffiti-Sightseeing wechselt sich ab mit Revierkämpfen, Stunt- und Tricksprung-gespickten Jagden. Die Sprühdose ist die Waffe, versteckte Blutbeutel dienen als Heilmittel. Kleine Tags legt man im Vorbeifahren, für große Fassadengemälde hält man kurz an und schwingt den Analogstick. Wer sein Bild in einem furiosen Rutsch ohne Absetzen an die Wand bringt, spart Acryl und holt sich Bonuspunkte.

Zur Anstachelung dient das titelgebende Radio, Stimme und Turntable-Können des Underground-DJs Professor K: Der serviert einen sehr durchgeknallten Mix aus Elektro, Funk, Hip-Hop und J-Pop, ab und an eine Emocore-Gitarren-Nummer.

Mit populärer Kultur und Alltag spielt Jet Set Radio souverän und erweckt eine vielstöckige 3D-City zum pulsierenden Leben. „Spiele, die sich mit zeitgenössischen Themen befassten, waren damals die absolute Ausnahme“, schreibt Japan-Kenner Thomas Nickel im *M!-Magazin* und zitiert *JSR*-Macher Masayoshi Kikuchi: „Ende der 90er Jahre gab es nur sehr wenige, die aktuelle Trends zum Inhalt hatten oder diese reflektierten. Mein Team überlegte, was die Jugend wirklich mag: Musik, Mode, Tanzen – Themen, die nur selten im Videospiel auftauchten.“

Sega huldigt den Medien und Ausdrucksformen des letzten Jahrhunderts, Vinyl und Acryl, und feiert gleichzeitig die audiovisuelle Zukunft: *Jet Set Radio* hat einen Graffiti-Editor und auf der Technikseite – als eines der ersten Videospiele – Progressive-Scan-Ausgabe sowie Online-Verbindung zum Community-Server. *



Von Winnie Forster

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DIE SPIELWELT



Lichter der Großstadt

Als früher Versuch einer 3D-Open-World ist Tokyo-To vielstöckig, frei beskatebar, voller Abkürzungen, Tunnels und versteckter Winkel. Tagsüber rollt ihr durchs helle Trendviertel Shibuya, in der Dämmerung besucht ihr den Hafen des Industriegebiets Kogane. Trotz Cel-Shading-Abstraktion wirkt das Alltagstreiben echt, mit Salary Men, Berufsverkehr und Schulkindern. Jede Rolltreppe oder Oberleitung dient als Grind-Bahn, jede Hausfassade und Werbetafel als Leinwand.

DIE HELDEN-GANG



Punks gegen Polizei und Poser

Beat startet nicht als Solist, sondern gründet ein buntes Trio, die „GG"-Gang. Die niedliche Altersgenossin Gum (im grünen Mini) und der erfahrene Acryl-Künstler Tab (im blauen Overall) verraten erste Schritte und Tricks. Dann kollidiert GG mit anderen Banden und muss sich jedes weitere Mitglied mit Spray und Skates erkämpfen. Erst wenn ihr in harten Duellen siegt, schließen sich euch sieben weitere Asphalt-Artisten an, etwa Yoyo, die eine wahre Graffiti-Rakete ist.

DIE ENTWICKLER



Segas kurzes Lächeln: Smilebit

Das Entwicklungsstudio Smilebit versammelt 2000 erst viele *Panzer Dragoon*- und *Sega Rally*-Veteranen und produziert auch die bizarre Tastaturschlacht *Typing of the Dead* sowie das Fantasy-RTS *100 Swords* (Bild), das nicht zu uns kommt. Danach wird die Entwicklung eines *JSR*-Nachfolgers und der SF-Ballerei *Gun Valkyrie* von Dreamcast auf Xbox umgebogen. Später wird Smilebit erst mit dem *Super Monkey Ball*-Studio Amusement Vision verschmolzen, Ende 2004 geschlossen.

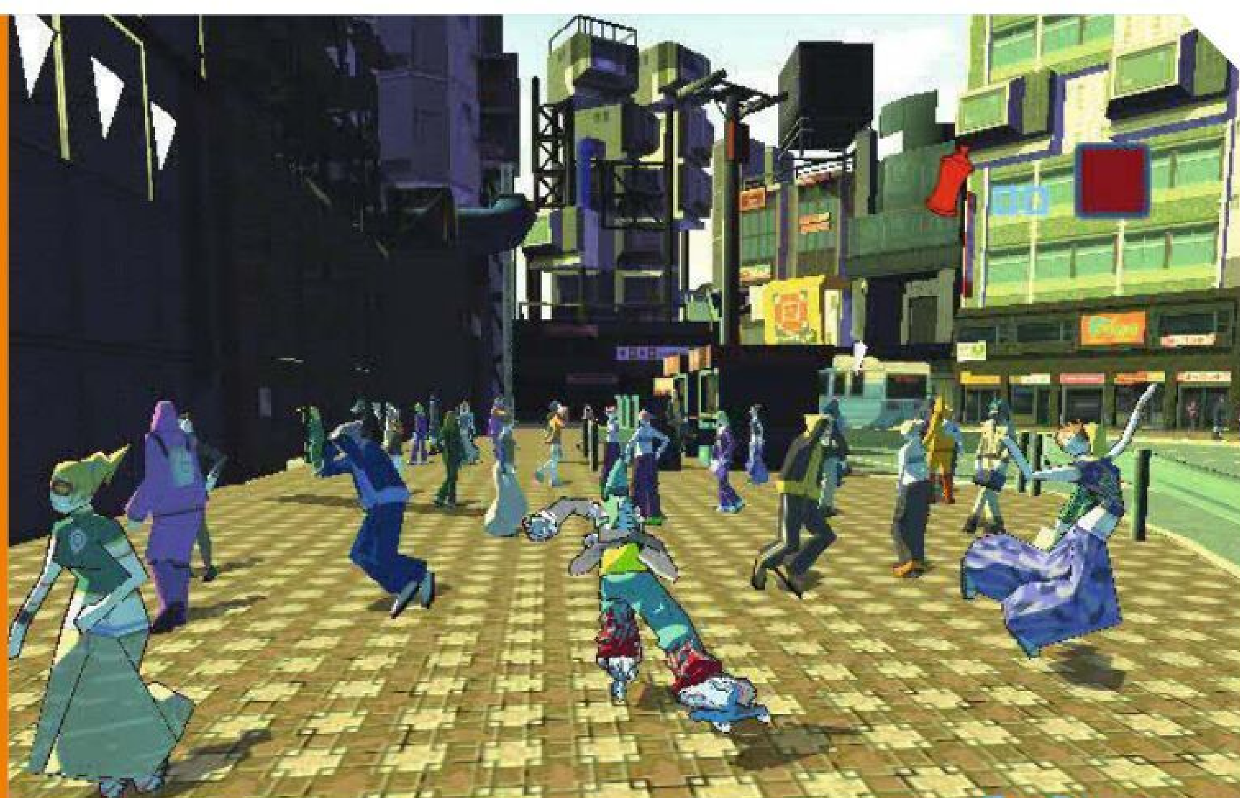
DIE LOKALISATION



Ab in die Staaten!

Die PAL-Fassung sowie die in *Jet Grind Radio* umbenannte US-Version erscheinen vier, fünf Monate nach dem Original. Sie sind angepasst auf westlichen Geschmack und im Schwierigkeitsgrad abgemildert. Unsere Version ist rearrangiert und um zwei neue Levels länger – kurz vor dem Finale überrascht ein Szenenwechsel auf die amerikanischen Schauplätze Bantam Street und Grind Square (Bild). Wir raten trotzdem zum straffer designten Original!

FORT- UND UMSETZUNGEN



Sequels für Xbox, GBA und Download

Die geplante Dreamcast-Fortsetzung wird eilig auf die erste Xbox umgestrickt (Bild), ist technisch zwar etwas besser, aber spielerisch verwässert, nicht so kompakt und knifflig. Es fehlen das strenge Zeitlimit und die Wandmalerei ist weniger anspruchsvoll. Sowieso kein Ersatz ist die US-Entwicklung *Jet Grind Radio*, die 2003 auf GBA erscheint – mickrige Isometrik-Architektur statt Cel-Shading! Zehn Jahre vergehen, bis das spanische Blit-Team das Spiel auf PS3 und Xbox 360 bringt.

DIE (SPÄT)FOLGEN



Zukunft wird Retro

Segas Actionspiel ist zu progressiv: Viel zu wenige spielen *Jet Set Radio*. Doch zwei Jahrzehnte später boomt *JSR* plötzlich – 2021 zählen wir ein Dutzend Hommagen und zig Zitate! Noch nicht fertig sind der Patreon-finanzierte Multiplayer-Parcours *Free Jack Online* und die niederländische *JSR*-Verbeugung *Bomb Rush Cyberfunk* (Bild), dafür das Großstadt-Abenteuer *Umurangi Generation* auf Steam und Switch sowie die musikalische Action-Dystopie *No Straight Roads*.



FAKTEN

- **» PLATTFORM:** DREAMCAST (ORIGINAL), REMASTER-DOWNLOAD FÜR MODERNE GERÄTE
- **» PUBLISHER:** SEGA)
- **» ENTWICKLER:** SMILEBIT (SEGA)
- **» VERÖFFENTLICHT:** 2000
- **» GENRE:** ACTION

Was die Presse sagte …



Video Games 8/2000, 90 %
„Geniale Präsentation gepaart mit viel Spielwitz, Areale, die man stundenlang erkunden kann, coole Mucke und Sprachausgabe sowie nette Gimmicks – was wollt ihr mehr? (…) Als einzigen Kritikpunkt könnte man den etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad erwähnen. Get it!"

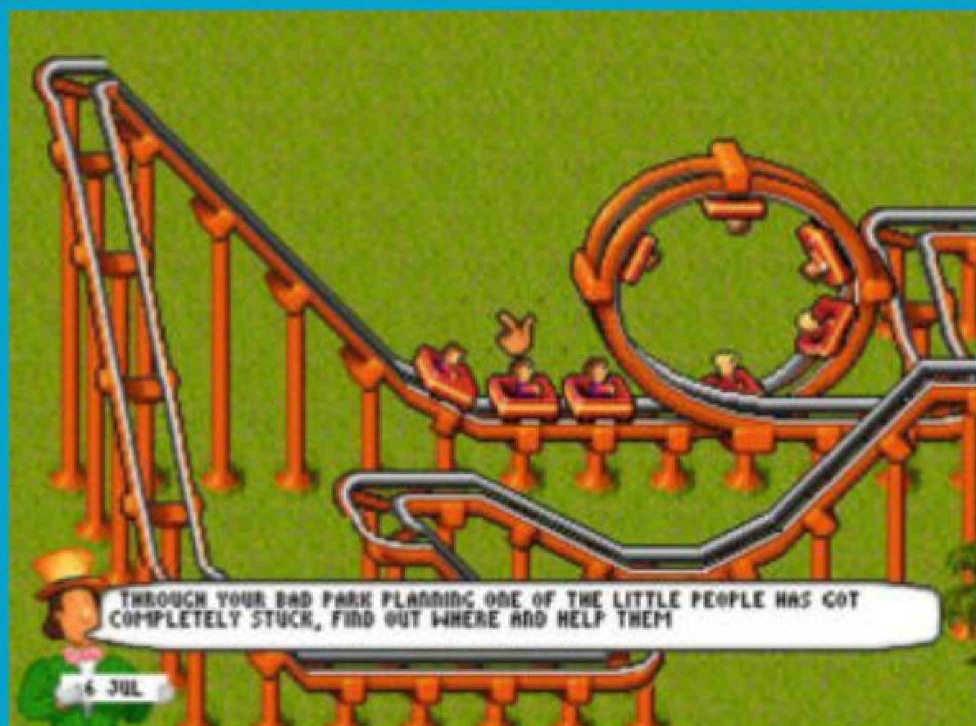
Man!ac 12/2000, 92 %
„Schlichtweg genial. *Jet Set Radio* beeindruckt durch den neuartigen Grafikstil und erfreut mit comichafter Optik und flüssigen Animationen. (…) Fußgänger hüpfen erschrocken zur Seite, Autos hupen und fast jedes Objekt fordert zu akrobatischen Einlagen auf. Japan-Funk und Hip-Hop-Sound vervollständigen das Spielspaß-Paket.

Was wir denken

JSR ist zeitlos und wirkt heute noch modern. Wer wissen möchte, wie sich der Sommer 2000 in Tokio anfühlte und -hörte, holt sich Original oder Download-Remaster.

MAKING OF

theme PARK



» [PlayStation] Bei sehr extremen Rides flogen die Besucher buchstäblich aus der Bahn und direkt auf den Spieler zu.

» [PC] Einen neuen Park darf man erst starten, wenn man den bisherigen verkauft hat, was in einer nägelkauend spannenden Auktion geschieht.



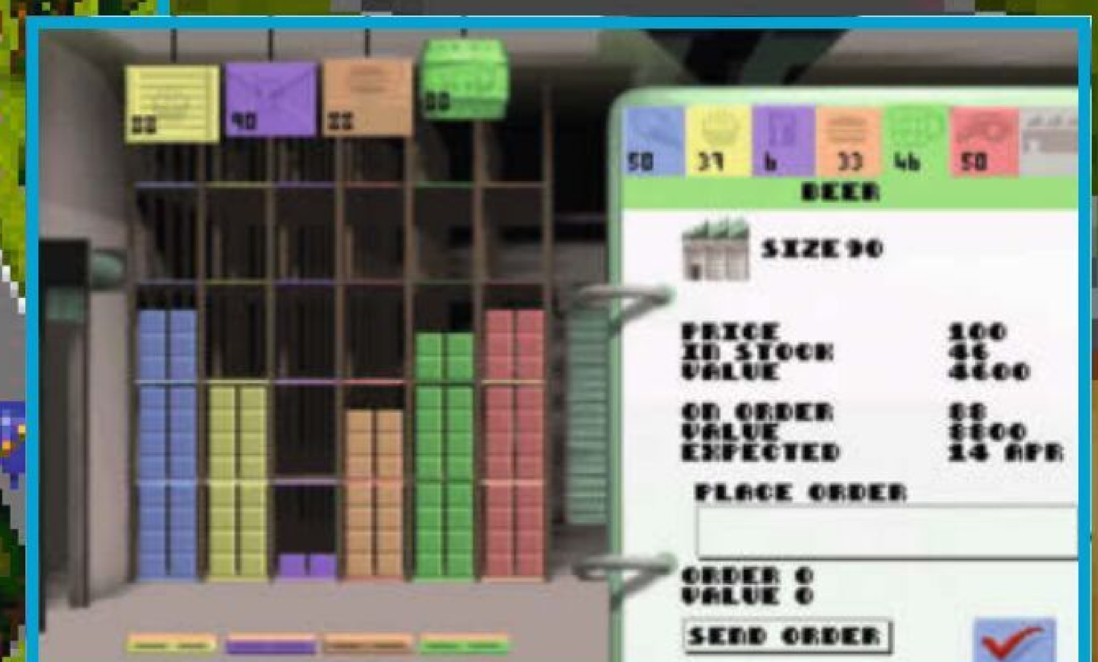
» [PC] *Theme Park* spart nicht mit Hilfen und Ratschlägen. Wenn jemand festhängt, muss man jedoch selbst suchen.



» [PC] Nicht jeder prachtvoll aussehende Park ist auch gut geplant …







» [PC] Die Vorratshaltung ist die wohl größte Herausforderung. Tut euch einen Gefallen und erforscht früh größere Lagerhäuser!

BEREITS MIT *POPULOUS* UND *POWERMONGER* HATTE BULLFROG BEWIESEN, DASS ES EINES DER INNOVATIVSTEN STUDIOS WAR. MIT *THEME PARK* ZEIGTE DEMIS HASSABIS, WIE LUSTIG UND MASSENTAUGLICH AUFBAU- UND WIRTSCHAFTSSPIELE SEIN KÖNNEN.

Wenn man ein Entwicklungsstudio – und nicht einzelne seiner Spiele – als „Klassiker" bezeichnen kann, dann hat es etwas Besonderes geleistet. Auf Bullfrog trifft das zu: Peter Molyneux' ehemaliges Studio war für seine Kreativität, seine neuartigen Ansätze und auch den angeblich ach so britischen Humor berühmt. Werke wie *Populous II, Syndicate, Magic Carpet* oder *Dungeon Master* sichern dem Studio für immer einen Platz im Spiele-Olymp.

Doch es war *Theme Park*, mit dem das Team rund um Peter Molyneux echten Mainstream erreichte – es war kein Zufall, dass die Erstausgabe der *GameStar* 1997 den Titel als CD-Vollversion enthielt (was Peter Molyneux übrigens ziemlich verwunderte, als er das Heft in Händen hielt: „Wie seid ihr denn da drangekommen?", kommentierte er die „Verramschung" seines Spiels keine drei Jahre nach dessen Erscheinen). Dem Heftverkauf tat die Vollversion jedenfalls sehr gut.

Doch nicht Peter ist der Vater von *Theme Park* und dessen Simulationsunterbau, sondern Demis Hassabis. Heute ist er ein erfolgreicher KI-Forscher und Neurowissenschaftler, das von ihm mitbegründete Unternehmen DeepMind Technologie wurde 2014 für mehrere Hundert Millionen Euro von Google aufgekauft. Damals aber stand er am Anfang seiner Karriere.

„Ich war damals ziemlich jung", erzählt uns Demis. „Ich war erst 16, als ich bei Bullfrog anfing, und begann sofort, an *Theme Park* zu arbeiten." Demis hatte bereits ein oder zwei Sommer-Praktika bei dem in Guildford ansässigen Studio hinter sich, er hatte einige Level für Syndicate designt und an der KI von *Populous II* mitprogrammiert. Er galt als Wunderkind, dessen Hobbys Schach und Programmierung waren. Obwohl er früh internationale Schachturniere bestritt, war es seine Neugier auf künstliche Intelligenz, die seine Karriere bestimmen sollte.

Und dabei spielte *Theme Park* eine wichtige Rolle: „Lustigerweise war ich erst gar nicht sicher, ob ich daran arbeiten sollte. Ich wollte ein Spiel machen wie die früheren Bullfrog-Titel, also wie *Syndicate* oder *Populous* oder *Powermonger*. Vielleicht ein Strategiespiel." Das Konzept von *Theme Park* entsprang – natürlich – dem Hirn von Peter Molyneux. Dieser beschreibt seine Idee als „so eine Art Simulation-Sandbox-Aufbauspiel, das sich um das Managen und Vergrößern eines Vergnügungsparks drehen sollte."

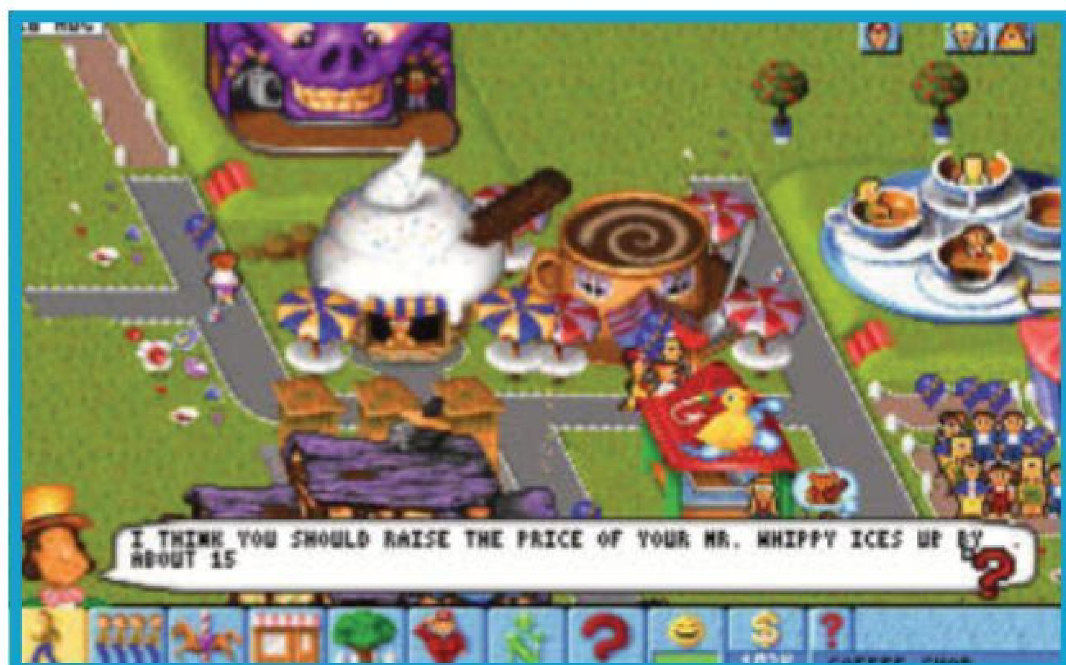
Molyneux fährt fort: „Ich dachte an all die Möglichkeiten eines solchen Spiels, und was man für die KI und die Simulation alles brauchen würde. Und das war in etwa, wo mich die ersten Programmierungen hinführten. Und dann verstand ich plötzlich, dass das ein neues Genre werden würde. Und dass Themenparks ein total lustiges Szenario sind. Ich meine, wer liebt die nicht? Und das sprach auch Demis an, der sich dann auf die technischen Herausforderungen warf, um die Simulation so realistisch wie möglich zu machen." ▶

»ICH WAR ERST 16, ALS ICH BEI BULLFROG ANFING, UND BEGANN SOFORT MIT *THEME PARK*.«
DEMIS HASSABIS



FAKTEN

- **HERSTELLER:** BULLFROG
- **ENTWICKLER:** BULLFROG
- **JAHR:** 1994
- **PLATTFORM:** MS-DOS-PC & ANDERE
- **GENRE:** AUFBAUSPIEL/WIRTSCHAFTSSIMULATION



» [PC] Jeder neue Themenpark beginnt mit einer Auswahl eher einfacher Fahrtgeschäfte.



» [PC] „Mama, Papa, mir ist LANGWEILIG!" – das Intro sah mies aus und war zu lang.



ENWICKLER-HIGHLIGHTS

POPULOUS
SYSTEM: PC & ANDERE
JAHR: 1989

SYNDICATE
SYSTEM: PC & ANDERE
JAHR: 1993

THEME HOSPITAL (IM BILD)
SYSTEM: PC & ANDERE
JAHR: 1997

PARK-AUSBAU

WIR VERGNÜGEN UNS AUF MODERNERER HARDWARE.

NINTENDO DS



Es war eine große Überraschung, als das alte *Theme Park* den Sprung auf Nintendos beliebten Handheld machte. Ein japanisches Team steckte viel Liebe in die Umsetzung und schaffte es, ein tolles Spiel abzuliefern, sogar mit Street-Pass-Konnektivität. Falls ihr noch einen DS habt, lohnt sich die Anschaffung des Spiels!

iOS



Aus irgendeinem Grund werden gerade für die Smartphones gerne uralte Aufbauspiele wiederbelebt. Im Fall von *Theme Park* ist das Ergebnis höchst unschön: Auf den ersten Blick verleiht die 3D-Grafik dem Ganzen einen neuen Look, doch es gibt viel zu viel Monetarisierung und viel zu wenig Kreativität. Der iOS-Version fehlt es überdies an sämtlichen Simulationsaspekten, also an genau dem, was das Original so beliebt gemacht hat.



» [PC] Das Jahresende kommt ohne Vorwarnung – nun sieht man, wie man sich geschlagen hat.

Demis erinnert sich hingegen, dass er quasi von Anfang an beim Projekt dabei war und dass es außer Peters Konzept so gut wie nichts gab, auf dem er aufbauen konnte. Der frühe Prototyp von Peter hatte nur Platzhalter-Grafiken, keine KI, keine Simulation und keinerlei Spiel. So war es an Demis, das Ganze auszugestalten: „Es gab keine Blaupause für dieses Spiel. Das Erste, was ich schrieb, waren die Routinen für das Verhalten der Besucher. Die Navigation. Solche Dinge. Aber das eigentliche Spaßige, das war die zugrunde liegende Simulation."

Obwohl es natürlich schon Aufbauspiele mit Wirtschaftsaspekten gegeben hatte – allen voran *Sim City* –, waren diese auf einer Makro-Ebene angesiedelt. Auch das 1995 erschienene *Transport Tycoon* kümmerte sich nicht um das Klein-Klein hinter dem Güterverkehr, also das Laden von Fracht oder das Anheuern von Fahrern und Zugführern.

Die Simulation hinter *Theme Park* hingegen drehte sich um genau dieses Klein-Klein, und zwar in Echtzeit: Man drehte an all den kleinen Stellschrauben, die für die Zufriedenheit der Park-Besucher Bedeutung haben. Und aus diesem Klein-Klein entstand dann im Großen der wirtschaftliche Erfolg des Parks, der es erlaubte, immer größer zu werden und immer aufwendigere Rides aufzubauen.

Demis Hassabis doziert: „Die KI-Kerlchen waren im Prinzip alles kleine Finite State Machines *(Zustandsautomaten, Anm. d. Red.)*. Und genau so programmierte ich sie auch und bestimmte damit ihr Verhalten. Jede Figur hatte all diese Parameter, die ihre Bedürfnisse bestimmte: Wie durstig ist sie? Wie hungrig? Wie glücklich? Wir hatten etwa ein Dutzend Parameter pro Person, und es waren, glaube ich, bis zu 2.000 Figuren gleichzeitig möglich. Mehr passten nicht in den Speicher."

Genau diese trockene Programmierung machte die Parks lebendig: Denn im Ergebnis liefen die Besucher eben nicht wie passive Roboter herum, sondern suchten sich gezielt das in der Umgebung, was ihre Bedürfnisse stillte. Dabei beeinflussen sie sich auch gegenseitig, etwa wenn zu viele Besucher in dieselbe Attraktion wollen, was zu langen Schlangen führt, was wiederum die hinten Stehenden immer

» ES GAB AB UND ZU EINEN PRAKTIKANTEN, ABER DIE MEISTE TESTARBEIT HABEN WIR SELBST GEMACHT. «

DEMIS HASSABIS



» [PC] Erst mit der Zeit lernte man als Spieler, was die einzelnen Gedankenblasen bedeuteten.



» [PC] Jedes Mal, wenn man ein neues Fahrgeschäft freischaltet, sorgt das für ordentlich Extra-Motivation.



» [PlayStation] Auf der PlayStation durfte man im eigenen Park herumlaufen – aus heutiger Sicht primitiv, damals aber richtig cool.

SEITENSPRÜNGE

PERFEKTE PARK-PORTIERUNGEN?



PC

Auch wenn es einige Details der Originalfassung gibt, die spätere Versionen besser gelöst haben, war sie sehr gut. Nur kam es auf langsamen Rechnern zu Rucklern, wenn ein Park zu groß wurde. Aber auch auf solchen Maschinen sah *Theme Park* toll aus und spielte sich gut.



APPLE MAC

Die Mac-Version hakt an ein paar Stellen, weil Features vergessen wurden: Ihr fehlt die breitere Park-Darstellung. Da es keinen Rechtsklick gibt, muss man insgesamt mehr klicken. Und es gibt einen Tippfehler in „Firewroks Display". Ansonsten dasselbe tolle Spiel.



AMIGA

Die Amiga-Fassung ist anders als alle anderen Konvertierungen: Sie verwendet eigene Grafiken, der Tech-Tree ist anders aufgebaut und die Spieljahre sind deutlich kürzer. Aufgrund der Hardware ruckeln größere Parks, aber dennoch macht das Spiel Spaß.



3DO

Die 3DO-Fassung entspricht weitestgehend der PS1-Version, erschien aber ein Jahr früher. Auch wenn die PlayStation-Fassung dann viel erfolgreicher wurde, war sie doch nichts anderes als die Umsetzung der 3DO-Portierung.



MEGA DRIVE

Die Mega-Drive-Umsetzung bot einige kleine, aber feine Ergänzungen. Sie lief schneller ab und fühlte sich noch lebendiger an, vor allem konnte man bei den Rides Ein- und Ausgang manuell festlegen, was die Spielbarkeit noch erhöhte.



SNES

Im Konsolenkrieg zwischen Sega und Nintendo war natürlich spannend, wie sich die SNES-Version schlug: gut, aber schlechter als die Mega-Drive-Fassung, da deren Verbesserungen auf der Nintendo-Konsole fehlten.

unzufriedener macht. „Daraus entwickelte ich die Idee, den Spieler die Salzmenge auf den Pommes bestimmen zu lassen, was wiederum zu mehr Durst führte. Irgendwie kommt man in jeder Diskussion über *Theme Park* immer auf das Salz zu sprechen …"

Apropos Salzgehalt: Die Verkaufsbuden hatten alle ihre eigenen einstellbaren Parameter. Wer also in einer Snack-Bude salziges Zeug verkaufte, setzte am besten gleich eine Getränkebude daneben, wo er dann die Preise anheben konnte – und wiederum über die Menge an Eiswürfeln in den Getränken entscheiden durfte.

„Diesen vielen kleinen Einstellmöglichkeiten und den daraus resultierenden Interaktionen entstammt die Tiefe des Gameplays", erklärt Demis. „Die Spieler konnten kaum glauben, wie ‚menschlich' sich die Parkbesucher verhielten. Und sie hatten Spaß daran, deren Verhalten so zu manipulieren, dass der Park erfolgreich wurde."

Aus Sicht des Programmierers bedeutete das, zunächst zu verstehen, wie sich die Leute durch echte Vergnügungsparks bewegen und wie sie das dortige Angebot an Rides und Einkaufsmöglichkeiten nutzten. Dazu war also viel … Recherche nötig, was in diesem Fall natürlich bedeutete, dass Demis und die restlichen Bullfrog-Designer etliche Tagesausflüge zu Unterhaltungsparks in der Umgebung machten, zum Beispiel zu Alton Towers (nördlich von Birmingham).

Etwa sechs Monate lang verbrachte Demis damit, die zugrunde liegende Simulation des Spiels zu designen, und weitere sechs Monate, das Interface und all die „Einstellräder" zu programmieren. Die meiste Zeit ging dabei für das immer wieder neue Austesten nach jeder größeren Änderung drauf, denn die Spielbalance musste ja stimmen. Demis beschreibt die Herausforderung: „Damit der Spieler alles als plausibel wahrnimmt, müssen sich einerseits die KI-Figuren plausibel verhalten, andererseits muss aber auch der Themenpark als Ganzes plausibel funktionieren."

Erschwert wurde dieses Balancieren durch die damals noch ziemlich langsamen Computer sowie den Umstand, dass Bullfrog nicht wirklich eine Tester-Abteilung hatte. Demis erinnert sich: „Klar, es gab ab und zu einen Praktikanten, aber die meiste Testarbeit haben wir selbst gemacht." Tagsüber programmierte er, nachts spielte er dann die aktuelle Fassung für einige Stunden, um die Parameter weiter zu tweaken: „Mal wurden die Leutchen zu schnell durstig, man waren sie zu aufgeregt über manche Rides. Ich habe mir nachts dann diese riesigen Tabellen mit Zahlen angesehen und versucht, diese in Balance zu bringen."

Über 1.000 Zahlenwerte waren in dieser Datenbank, fährt er fort: „Wenn du beim Testen merkst, dass zu viele Besucher in den Park strömen oder dass zu vielen von ihnen schlecht wird, dann ist die Kunst, die Zahl zu finden, die das abstellt. Doch natürlich hatten viele Werte Auswirkung auf andere Werte, sodass ich den Schmetterlingseffekt am eigenen Leib er- ▶



» [PC] Mit viel Mikromanagement in den Buden erhöht ihr eure Gewinne – besonders profitabel können Kleinattraktionen wie das Entenschießen sein!



» [PC] Nehmt um Himmels Willen die Verhandlungen mit der Gewerkschaft ernst, denn wenn sie scheitern …


» [PC] … drohen euch gar nicht lustige, umsatztorpedierende Streiks vor dem Vergnügungspark.


» [PC] So verlockend es erscheint, alles Geld in neue Rides zu stecken – viel wichtiger ist es, mit größerem Lager mehr Geld mit den Essensbuden zu machen.



FM TOWNS

Gerade in Japan war *Theme Park* sehr beliebt, deshalb wurde für den FM-Towns-Homecomputer eine spezielle Version gefertigt. Sie glich den anderen Versionen auf starker Hardware, war aber komplett auf Japanisch.



MEGA-CD

Die Mega-CD-Fassung wurde von Domark programmiert und von Acclaim in den Handel gebracht. Sie war identisch zur Mega-Drive-Fassung, die Fähigkeiten des Mega-CD (etwa mehr Cutscenes abzuspielen) wurden nicht genutzt.



JAGUAR

Es gab keine Video-Cutscenes, weil das gesamte Spiel auf ein Modul passen musste. Das eigentliche Spiel war exakt das von der DOS-Originalfassung, mit anderen Worten: Es war praktisch dasselbe spielenswerte Erlebnis.



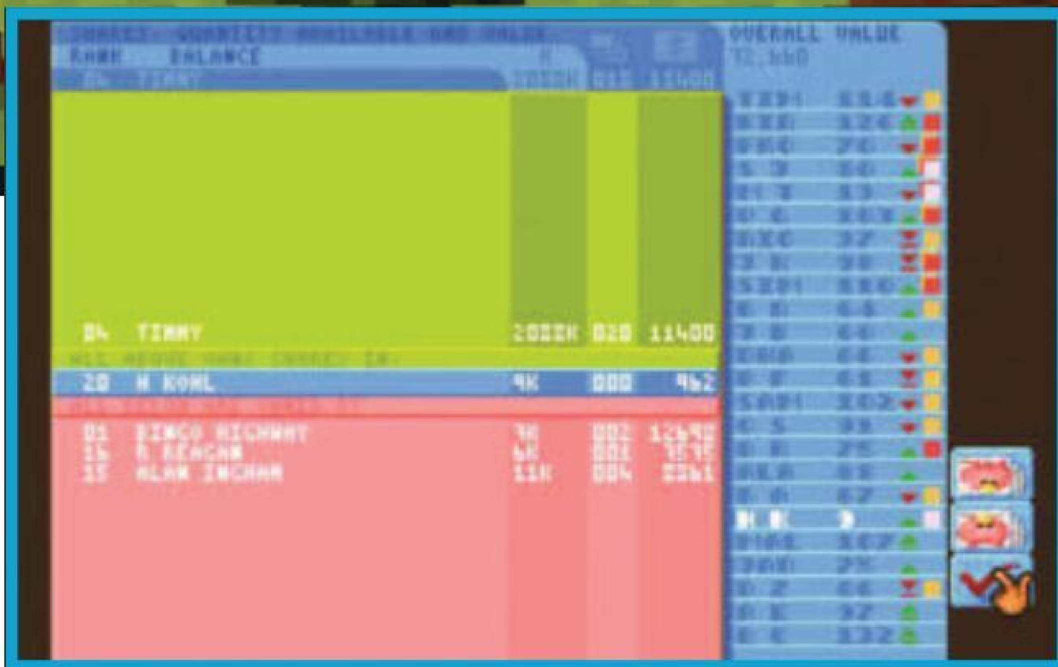
SATURN

Eine weitere der moderneren Konsolenfassungen erschien zeitgleich mit der PlayStation-Konvertierung. Anders als diese entsprach sie ohne nennenswerte Neuerungen der DOS-Fassung, zieht also knapp den Kürzeren.



PLAYSTATION

Die PS1-Fassung verwendete dasselbe Design wie alle anderen 32-Bit-Umsetzungen von *Theme Park*, sodass sie sich alle sehr ähnelten. Doch auf PlayStation gab es ein Extra-Feature: Man konnte in (simplem) 3D durch den eigenen Park spazieren.



» [PC] Im Hintergrund lief eine komplexe Aktienmarkt-Simulation – wer aufpasste, konnte damit richtig viel Geld absahnen.



» [PC] Kaufte man alle Anteile an einem Vergnügungspark auf, gab es diese Cutscene zur Belohnung.

» BEI DIESER ART VON SPIEL WERDEN DIE SPIELER SELBST ZUM WICHTIGSTEN KREATIVEN ELEMENT. «
DEMIS HASSABIS

fahren habe: Es war wie ein großes Rätsel: Wenn ich den Salzgehalt verändere, was bewirkt das dann an welchen anderen Stellen, und so weiter. Das zu balancieren, während man ja gleichzeitig weiterprogrammierte, war interessant, aber auch eine ziemliche Herausforderung."

Demis kümmerte sich außerdem um die KI-Gegner des Spielers und das Verhalten des Aktienmarkts, der *Theme Park* ökonomische Tiefe gab. Ursprünglich war sogar geplant, dass die Gegner eigene Parks bauen würden, die man sogar besuchen konnte. Demis erinnert sich: „Das wäre lustig, aber auch sinnfrei gewesen, doch dann fragten wir uns: Wieso bauen wir keinen Multiplayer-Modus ein, und vielleicht kann man einige Unruhestifter beim Nachbar-Park vorbeischicken, und wessen dessen Sicherheitskräfte nicht aufpassen, würden sie dort Dinge kaputtmachen."

Aber damals waren Internetzugänge noch nicht verbreitet, erst Ende der 90er nahm das Thema Online-Multiplayer richtig Fahrt auf. Deshalb war diese Idee weniger erfolgversprechend, als es heute den Anschein hat. Demis bedauert das: „Wenn überhaupt, spielte man damals per LAN. Am Ende schien uns der Multiplayer-Modus nicht so essenziell zu sein, dass er den Aufwand gelohnt hätte."

Bullfrog beschreibt Demis als einen Schmelztiegel für talentierte Leute mit ganz unterschiedlichen Begabungen und Expertisen, was zu viel experimenteller Entwicklung geführt habe. Demis nennt als Beispiel das 1993er-Spiel *Disney's Coaster*, das ein Editor für 3D-Achterbahnen war, die man dann befah-

AUF DEM WEG ZUM PERFEKTEN PARK

MIT UNSEREN TIPPS BRINGT IHR DEN GELDSTROM ZUM FLIESSEN!

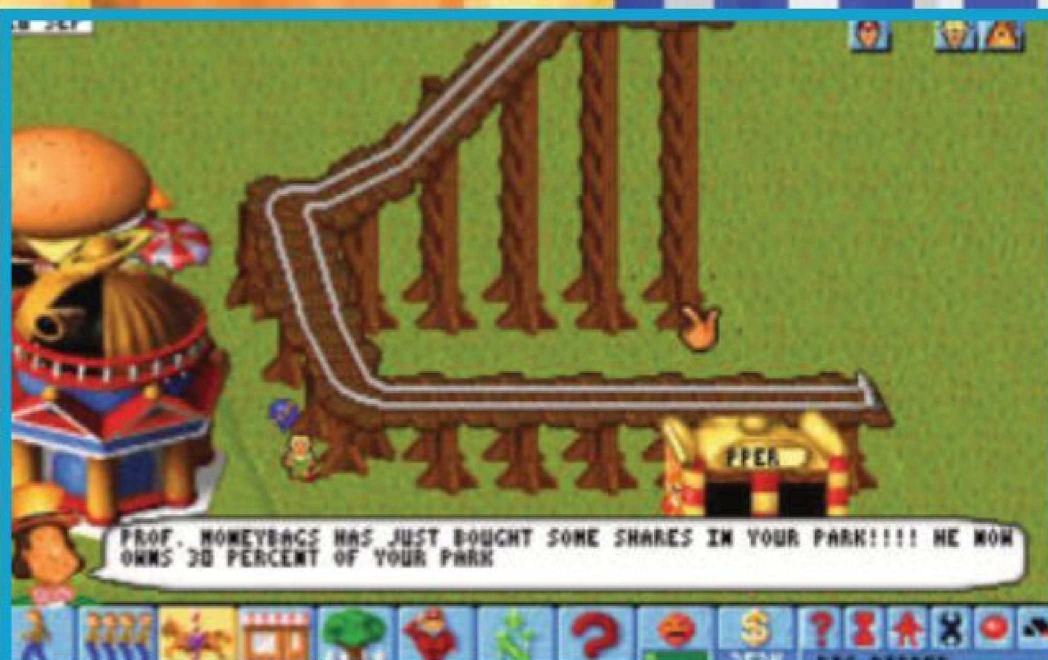
SCHNELLREISE
■ Man kann an bestimmte Rides wie den schwimmenden Reifen oder den Mini-Autos mehrere Eingänge und Ausgänge platzieren, sodass die Besucher damit durch den Park reisen können.

RIDES ERNEUERN
■ Werden die Fahrgeschäfte älter, müssen sie öfters gewartet werden, sonst fallen sie aus. Es kann sich lohnen, frühzeitig einen neuen Ride zu errichten, statt den alten zu reparieren.

HINWEISSCHILDER
■ Gut platzierte Schilder helfen sehr dabei, den Besucherstrom in die richtigen Bahnen zu lenken. Die Leute sind einfach glücklicher, wenn sie Schildern folgen können.

BALLONE KAUFEN
■ Alle lieben Luftballons! Vergesst also nicht, gleich an den Eingang eures Vergnügungsparks einen Balloon World Store zu setzen, das macht die Besucher dauerhaft glücklicher!

WALT WISNEY HAS JUST BOUGHT SOME SHARES



» [PC] Auch wenn eure Konstruktionsoptionen etwas einfach sind: Eines der besten Features von *Theme Park* ist es, eine eigene Achterbahn zu errichten.

ren konnte, aber ohne Spiel drumherum. Eines Nachts nahmen sich Peter und Demis dessen Savegame vor: „Wir hackten das Format, so dass wir die in *Theme Park* gebauten Achterbahnen exportieren konnten. In unserem Spiel designte man die Achterbahn und konnte sie dann mit dem Hack selbst fahren. Es gab einige verrückte Sachen wie diese, die es aber ebenfalls nicht ins fertige Spiel geschafft haben."

Trotz aller Experimentierfreudigkeit bedeutete Bullfrog für die Angestellten eine Menge Arbeit – ohne das ausbeuterische Konzept „tagsüber programmieren, nachts testen" ging es nicht angesichts des kleinen Teams. Doch Demis betont die gute Seite davon: „Es erlaubte einem, extrem kreativ zu sein. Man konnte morgens mit einer Idee aufwachen, abends mit ihrer Programmierung beginnen und sie vielleicht schon am Ende der Woche als neues Feature implementieren. Es gab eben keinen Wust an Leuten, die einem reinredeten."

Die vielleicht größte Leistung in der Entwicklung von *Theme Park* stellt für Demis die Optimierung des Codes dar, damit das Spiel auf unterschiedlichster Hardware lief: „Es musste auf 486ern und frühen Pentiums laufen. Die hatten praktisch kein RAM und eine langsame CPU. Die Programmierer der Grafik-Engine sagten mir: Du hast so und so viele Millisekunden für deine KI, bevor der nächste Frame gezeichnet werden muss. Ich musste also das eigentliche Spiel quasi zwischen die Grafik-Frames zwängen, das war mein ‚Budget' für die Berechnung der KI und Simulation."

Obwohl Demis noch so jung war, gelang ihm mit dem 1994 erschienenen *Theme Park* sofort ein gewaltiger Erfolg. Niemand hatte geahnt, dass etwas, das letztlich ja ein Wirtschaftsspiel ist, so überzeugend und so spaßig sein konnte! Doch nicht nur das Spielprinzip und die Simulation waren neuartig, sondern auch der Stil und die Tonalität. Demis freut sich: „*Theme Park* sprach auch viele Frauen an und ältere Spieler – es sprach eine Zielgruppe jenseits der typischen Gamer an, von der man gar nicht gewusst hatte, dass sie existiert."

Demis hat seitdem oft über diesen Punkt nachgedacht, und hält das Konstruktive von *Theme Park* für ausschlaggebend für die erweiterte Zielgruppe: „In den meisten Spielen damals ging es ums Gewinnen. Aber in *Theme Park* ging es um Kreativität. Um Design. Ums Aufbauen." Heute klingt das nicht so ungewöhnlich, aber damals hatte dieses Konzept überschaubar viele Vertreter.

Sein Fazit: „Bei dieser Art von Spiel werden die Spieler selbst zum wichtigsten kreativen Element. Sie erschaffen ihre eigene Geschichte mit den Tools, die du ihnen gibst. So findet jeder etwas, das bei ihm einen Akkord anschlägt." ✱

PUTZDIENST

■ Es lohnt sich, eurer Reinigungskraft spezifische Routen vorzugeben, denn gerade in der Nähe von Essensbuden oder auch Rides mit Spuck-Gefahr ist es häufiger dreckig.

VORRATSHALTUNG

■ Bestimmte Buden sind besser darin, die Bedürfnisse eurer Besucher zu befriedigen. Damit gehen deren Vorräte aber auch schneller zur Neige. Bestellt rechtzeitig nach!

DAS BESTE NACH HINTEN

■ Platziert eure aufwendigsten Rides an den Ecken des Parks und schleust eure Besucher auf dem Weg dorthin kunstvoll durch ein wahres Labyrinth an Attraktionen und Buden.

VERKEHRSFÜHRUNG

■ Versucht über die Ausgänge eurer Rides, die Besucher weg von der zentralen Parkstraße zu bekommen. Umso mehr auch Nebenwege genutzt werden, desto weniger Verstopfung.

BEFREIUNGSSCHLAG

■ Es liegt nie an eurer schlechten Planung, wenn mal wieder ein Besucher irgendwo festhängt! Aber findet und befreit sie, etwa hinter Zäunen oder in der Nähe von Ausgängen.

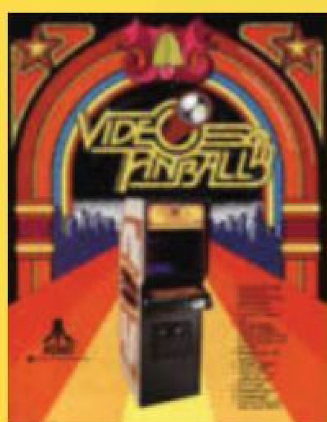
DOPPELT HÄLT BESSER

■ Scheut euch nicht, von euren beliebtesten Attraktionen zwei oder gar drei zu bauen. Vielfalt ist zwar wichtig, aber den Besuchern macht es nichts aus, tolle Rides auch zweimal zu fahren.

MAKING OF



BEVOR ED LOGG MIT *ASTEROIDS* BERÜHMT WURDE, SCHUF ER EINEN BAHNBRECHENDEN SPIELAUTOMATEN, DER SICH ALS ETWAS GANZ BESONDERES ERWIES.

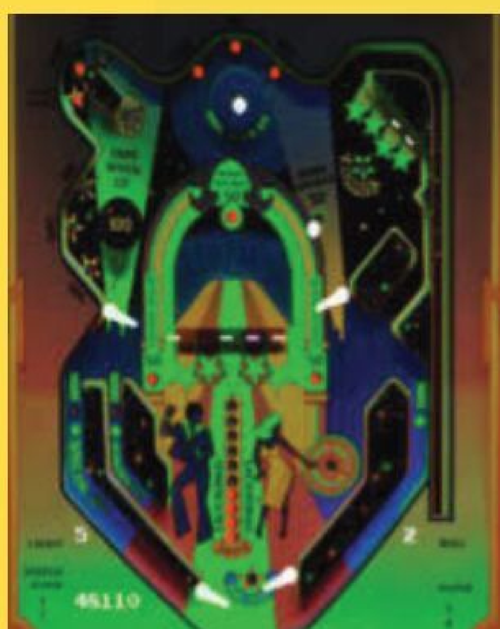


FAKTEN

- **PUBLISHER:** ATARI INC.
- **ENTWICKLER:** ATARI INC.
- **ERSCHIENEN:** 1978
- **PLATTFORM:** ARCADE
- **GENRE:** FLIPPER



» „Golden Boy" Ed Logg.



Ende der 70er Jahre trachtete Atari, überspitzt gesagt, nach der Weltherrschaft. Mit dem Spielautomaten-Geschäft allein, in dem die Firma seit Beginn des Jahrzehnts vertreten war, war sie nicht mehr zufrieden. Mit dem Atari 2600 drang das Unternehmen in die Wohnzimmer vor, geplant waren auch Mikrocomputer. Selbst eine Flipperabteilung hatte die Firma gegründet. Der erste Tisch, *The Atarians*, kam 1977 in die Spielhallen. Wenn man das alles weiß, überrascht es nicht, dass Atari eines Tages ein Projekt ankündigte, das zwei Bereiche kombinieren sollte.

Ed Logg, der später mit *Asteroids* berühmt werden sollte, erinnert sich: „Der Techniker, der mir die Arbeit an *Video Pinball* übertrug, war derselbe, der an unseren Flippertischen arbeitete: Dave Stubben." Der Hintergedanke bei dem Flipper-Videospiel war einfach: Nicht überall war Platz für einen solchen massiven Tisch – im Gegensatz zu den etwas kompakteren Spielautomaten.

Ed hatte Erfahrung darin, einen Ball über einen Bildschirm hüpfen zu lassen. 1978, kurz nach seinem Einstieg bei Atari, war er mit der Aktualisierung eines Blockbusters beauftragt gewesen: Für *Super Breakout* fügte er dem Konzept „Zerstöre Bausteine mit einem Ball" einige neue Spielmodi hinzu. Die neue Variante war ein kommerzieller Erfolg.

Wer jetzt aber denkt, dass Ed einfach den Programmcode seines früheren Werks übernehmen konnte, der irrt. Er führt aus: „Das Spiel hatte einen quadratischen Ball. Für Video Pinball wollte ich aber ein rundes Objekt erstellen, was mir auch gelang. Überdies funktionierten die Kollisionsberechnungen anders. Traf die Kugel auf eine Oberfläche, gab es einen Drall", erklärt er. Für die ganze Physik benötigte Logg viel Zeit, schließlich sollten die Kugeln im rich-



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

ASTEROIDS
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1976

GAUNTLET (IM BILD)
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1985

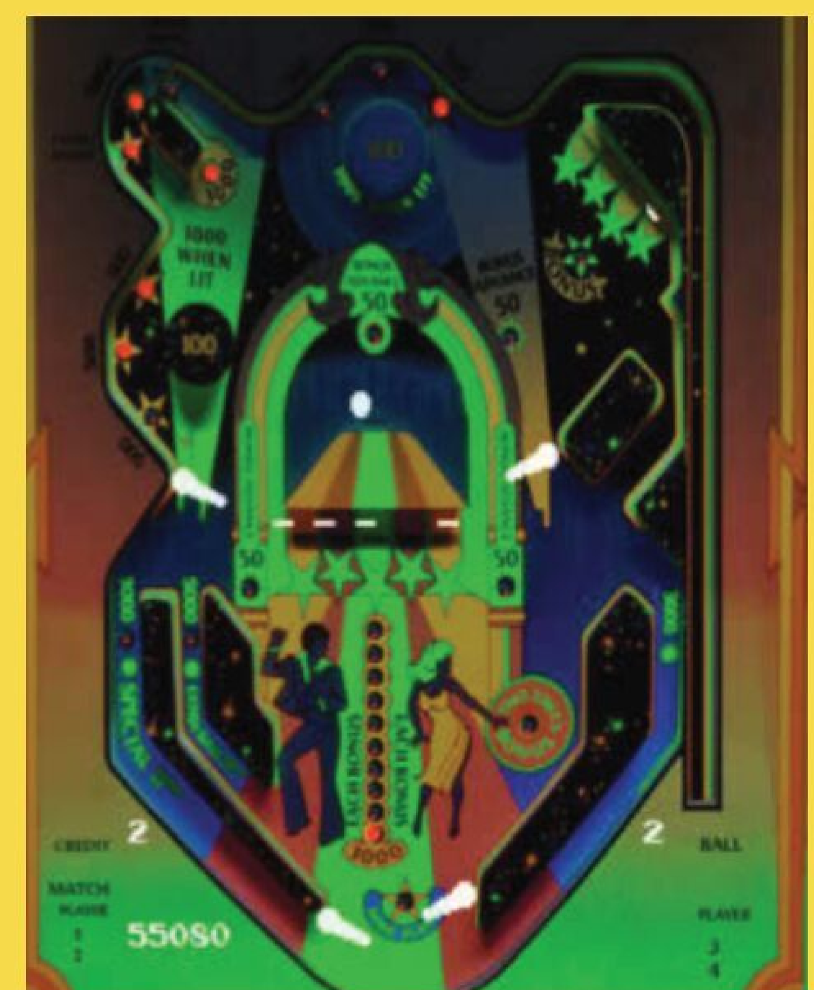
WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY
SYSTEM: N64
JAHR: 1996



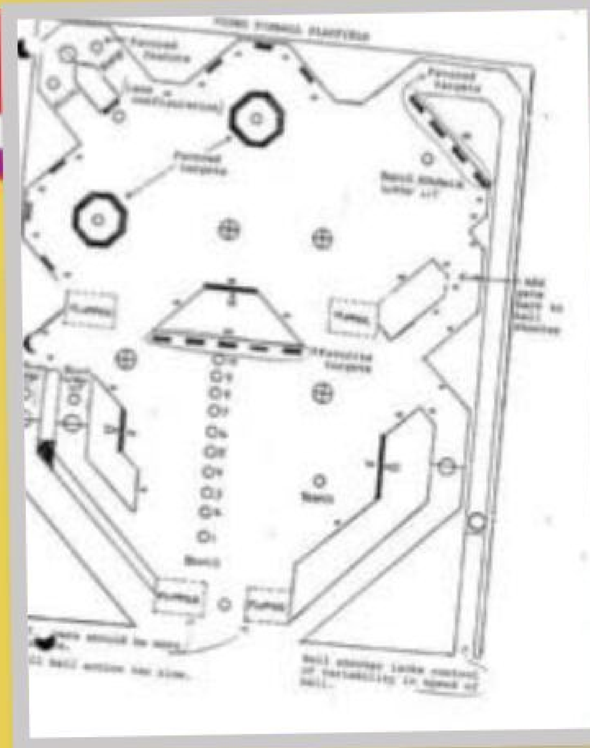
» [Automat] *Video Pinball* verfügt über einen Plunger am Automaten, mit dem der Ball ins Spiel gebracht wird



» [Automat] Die Disco-Tänzer erinnern an das Studio 54.



» [Automat] Der Spiegel sorgt für tolles Licht auf dem Spielfeld.



tigen Winkel von den verschiedenen Oberflächen abprallen. „Und das auf 8-Bit-Hardware! Aber ich habe es hinbekommen."

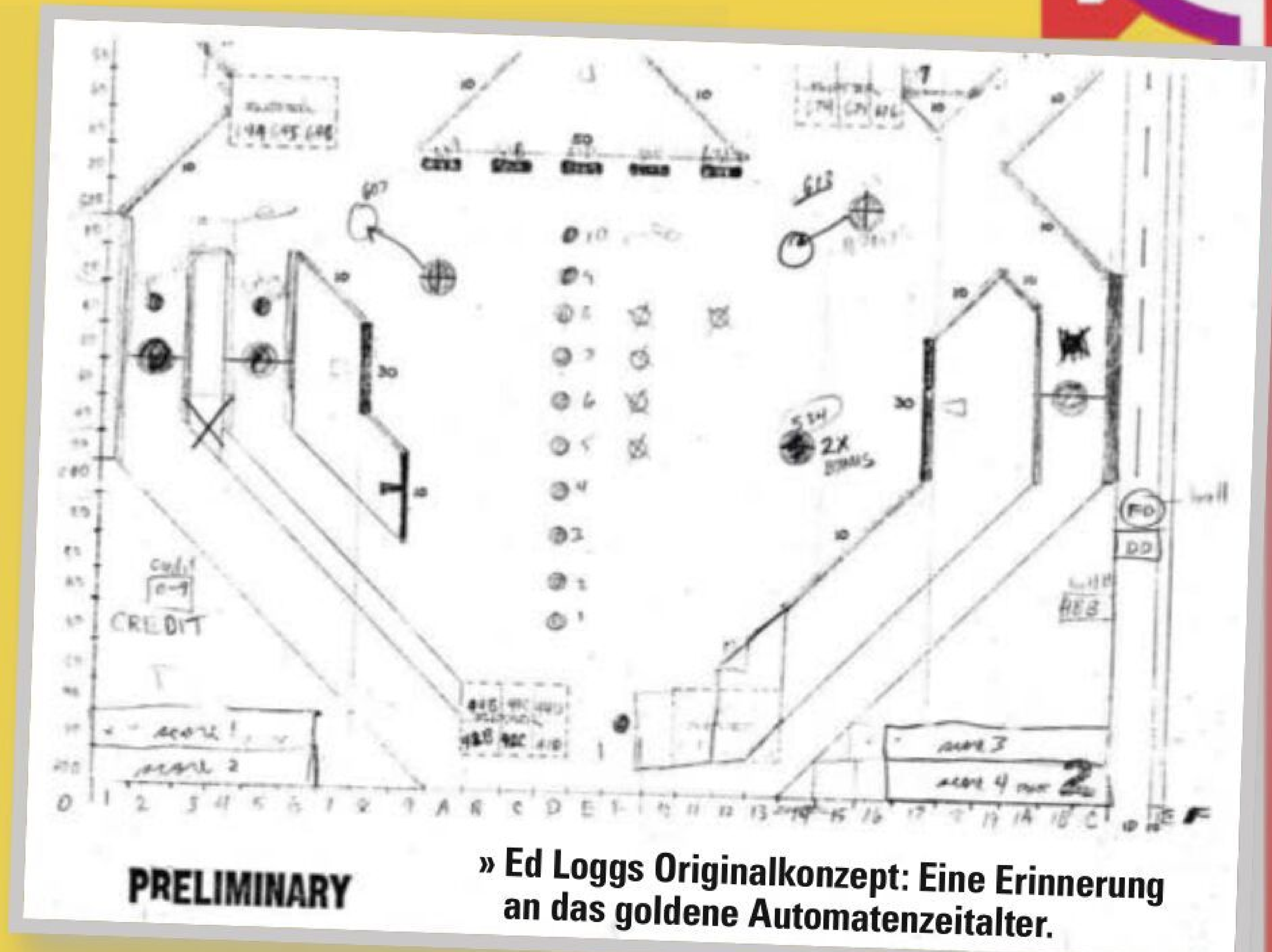
Die Kugel bewegte sich glaubwürdig, inklusive Trägheit, Schwerkraft und einem Geschwindigkeitsschub, wenn man sie perfekt traf. Damit war das Spiel anders als *Clean Sweep* und *Ramtek*, die eher an Tischtennis erinnerten. Doch der Programmierer wollte mehr. Er hatte eine Checkliste, die er abarbeitete. Darauf stand unter anderem: „herunterklappbare Ziele, Bumper, LEDs, die aufleuchten, wenn bestimmte Objekte getroffen werden, unterschiedliche Oberflächen." Und dann hatte Ed noch die Idee, dass man, wie in der Spielhalle, dem Tisch einen kleinen Schubs geben konnte – was ebenso realistisch die Warnung vor einem „Tilt" auslöste (der bei wiederholtem Schubsen zum Verlust der aktuellen Kugel führt).

All seine Wünsche konnte Ed aber nicht umsetzen. Eine Kugel bestand aus vier Teilen. Damit war die Hardware ausgelastet. „Multiball kam nicht infrage. Dafür hätten wir eine Hardware gebraucht, die mehr bewegliche Objekte darstellen kann", sagte Logg. Und er wollte mit Dave Stubben einen EPROM in ein echtes Flippergehäuse einbauen. Das wäre eine Möglichkeit, um problemlos neue Spielfelder zu liefern. Weil der Automat aber einen halb durchsichtigen Spiegel eingebaut hatte, hätte das komplette Artwork ausgetauscht werden müssen, deshalb wurde der Plan nie realisiert. Die Idee war aber innovativ und modernen Projekten wie *PinMAME* um Jahrzehnte voraus.

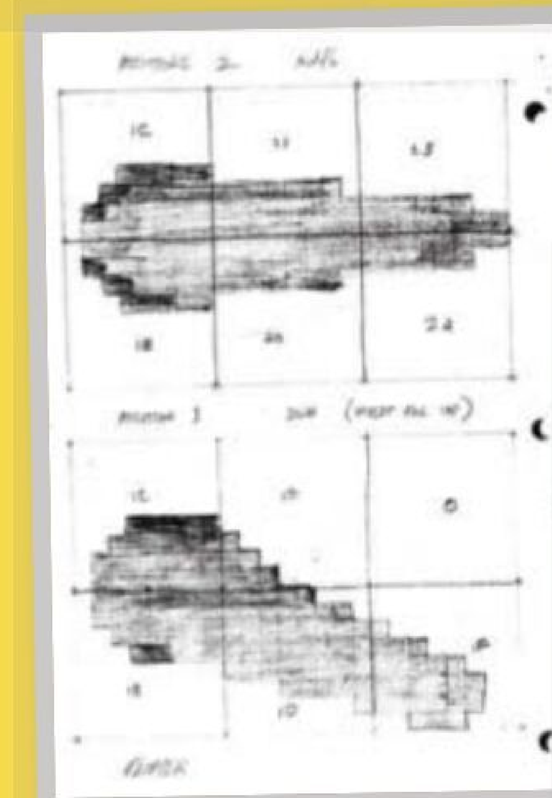
Besagter Spiegel machte *Video Pinball* zu einem ausgesprochen schönen Gerät, wie Ed Logg findet. So befand sich das Discotänzerpaar tatsächlich im Dachbereich des Automaten und wurde auf die Spielgrafik projiziert. Natürlich wollte Retro Gamer wissen, ob Ed Logg der Kerl auf der Tanzfläche ist. Doch der winkt ab: „Ich war kein Disco-Typ. Mir war diese Form der Kunst egal. Deshalb: Nein, das bin nicht ich in den Schlaghosen."

Ein großer Erfolg wurde der Automat nicht; Atari verkaufte rund 1.500 davon an die Spielhallen. „Das war nicht so viel, wie ich erhofft hatte", gibt Ed Logg zu. Doch seine Stunde sollte noch kommen. Sein nächstes Projekt war ein Automat namens *Asteroids*. 70.000 Geräte wurden davon verkauft – Unternehmensrekord! Ed Logg wurde zum „Golden Boy" von Atari, von ihm stammen Hits wie *Centipede, Xybots* und *Gauntlet*. *Video Pinball* sieht er immer noch als wichtigen Schritt in seiner Karriere – und es begründete ein ganzes Genre.

„Es war eine interessante Erfahrung", schließt Ed Logg. „Ich habe viel über Physik gelernt, was ging und was nicht ging. Und ich frage mich oft, ob Bill Budges *Pinball Construction Set* von *Video Pinball* inspiriert worden ist. Ich hoffe zumindest, dass es so war!" *



» Ed Loggs Originalkonzept: Eine Erinnerung an das goldene Automatenzeitalter.



» Ed Loggs Original-Bleistiftentwürfe.



» In einer Spielhalle in Frankreich wurde ein Original gefunden. (Foto: Tony Temple)

»ICH WAR KEIN DISCO-TYP. DAS BIN NICHT ICH IN DEN SCHLAGHOSEN.« ED LOGG

FLIPPER, DIE FLUPPTEN

EINE KLEINE GENRE-HISTORIE

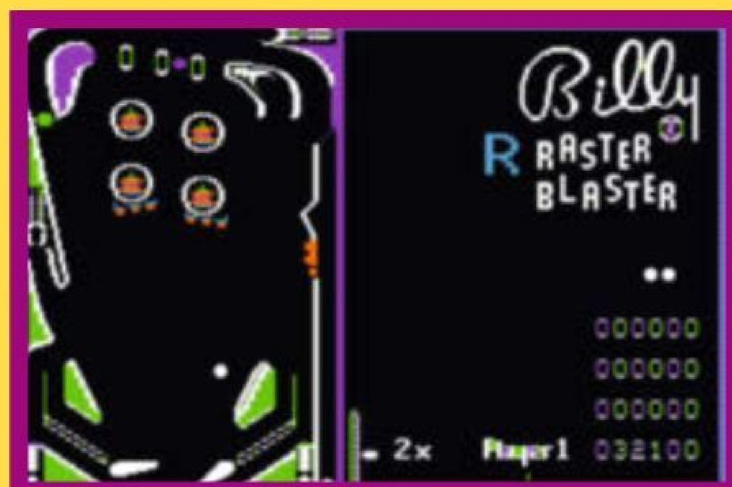
VIDEO PINBALL (ATARI 2600, 1980)

■ Atari hatte bereits 1977 ein Gerät mit diesem Namen verkauft, das eine ausgesprochen seltsame Steuerung hatte. Diese Heimversion von Bob Smith bietet realistische Flipper und eine rudimentäre Ballphysik.



RASTER BLASTER (APPLE II, 1981)

■ Bill Budge erschuf diesen frühen Standard. Der Titel spielte sich extrem gut und ermöglichte es den Spielern, eigene Tische zu entwerfen. Ein Jahr später folgte das *Pinball Construction* Set.



PINBALL DREAMS (AMIGA, 1992)

■ Das erste Highlight der 16-Bit-Ära enthielt vier brillante und unterschiedliche Tische. In der Dekade folgten die fantastische Fortsetzung *Pinball Fantasies* und *Pinball Illusions*.



PINBALL ARCADE (PC, 2012)

■ Das Spiel ermöglichte es, einige der besten Tische renommierter Flipperhersteller wie Stern und Gottlieb zu spielen. Und es begeistert immer noch, etwa die englische Retro-Gamer-Redaktion.



THE LEGEND OF ZELDA® A LINK TO THE PAST™

DAS ERSTE 16-BIT-SPIEL VON LINK STELLTE EINERSEITS EINE RÜCKKEHR ZUM ERSTEN TEIL DAR UND ANDERERSEITS EINEN GEWALTIGEN SCHRITT NACH VORN. WIR BESPRECHEN DAS WOHL BESTE ALLER 2D-*ZELDAS* UND FINDEN HERAUS, WAS ES SO BESONDERS MACHTE.


LINK

Manchmal machen sich Entwickler selbst das Leben unnötig schwer, davor ist auch Nintendo nicht gefeit: Bei Entwicklungsstart von *The Legend of Zelda: A Link to the Past* musste das Team entscheiden, was für ein Spiel da eigentlich entstehen sollte.

Teil 2 hatte einiges ganz anders gelöst als der Erstling, darunter die bei vielen Fans unbeliebte Seitendarstellung nach Art eines Plattformspiels. Andererseits fürchtete man, dass jene Spieler, die Teil 2 gemocht hatten, ungern zur alten Perspektive zurückgehen würden. Ein dritter Weg wäre natürlich, sich von beiden Vorgängern zu unterscheiden – mit der reellen Chance, es sich mit wirklich allen Fans zu verderben.

Man entschloss sich, für *A Link to the Past* wieder die Perspektive des ersten Teils zu verwenden, zumal man damit am besten die Helle und Dunkle Welt – zwischen denen Link im dritten Teil wechselt – darstellen konnte. Dennoch bohrte man die Grafik kräftig auf, was natürlich vor allem dem Wechsel vom 8-Bit-NES zum 16-Bit-SNES ge-


DACTO



» [SNES] Der dramatische Gewittersturm war so nur auf dem SNES möglich.



» [SNES] Auch wenn's eng wird, treffen wir die Gegner dank Links ausgreifendem Schwertschwung.


CUCCO


CUKEMAN

BLAZING BAT



» [SNES] Natürlich ist es heute kein Effekt-Knaller mehr, und doch bietet *A Link to the Past* bezaubernde Stellen.

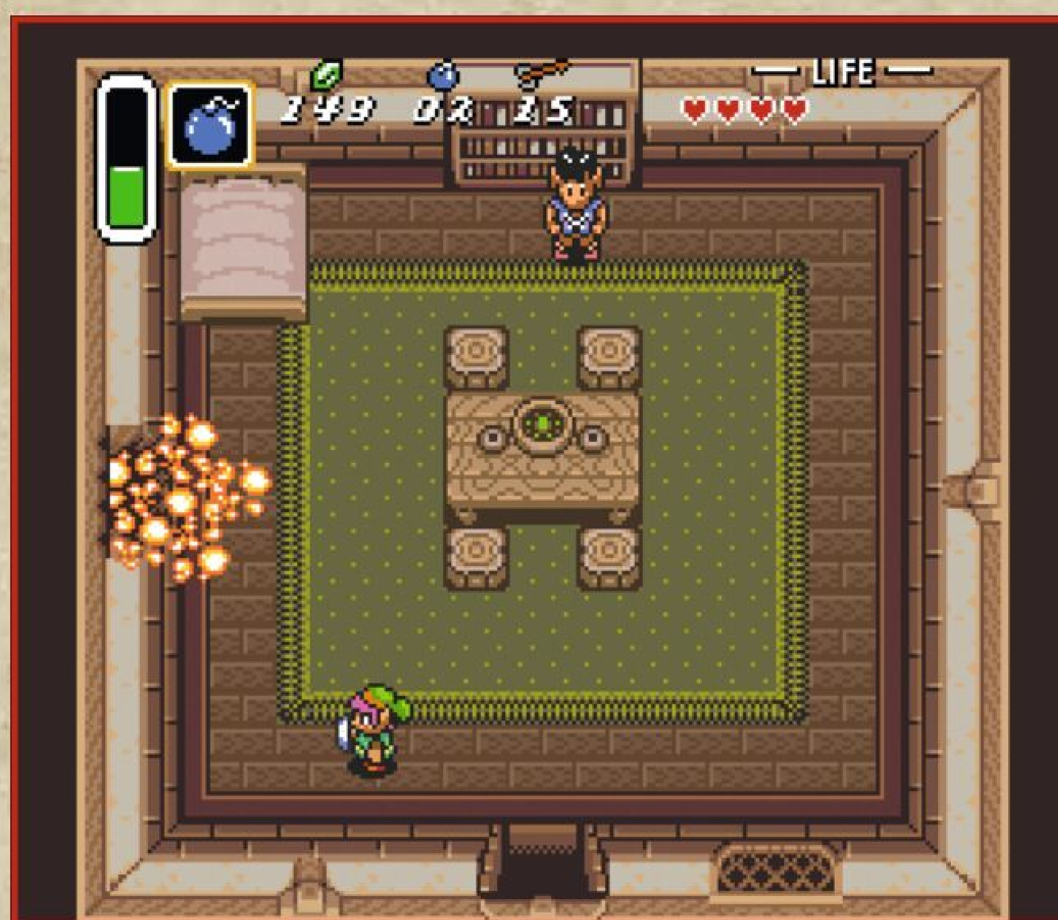
schuldet war. Neben der generell detaillierteren Grafik konnten die Designer aufgrund der zweiten Scroll-Ebene Effekte wie Regen oder halb transparenten Nebel realisieren. Sogar der Karten-Screen machte dank einiger Mode-7-Zoomeffekte jetzt mehr her. Dazu kam der fast schon orchestrale Sound, weil man auf Instrumenten-Samples zurückgreifen konnte.

Abseits der audiovisuellen Verbesserungen gelang *A Link to the Past* ein großer Sprung beim Spieldesign. Kaum zu glauben, doch erst mit Teil 3 lernte Link, sich auch diagonal zu bewegen – obgleich er weiterhin immer in eine der vier Himmelsrichtung schaute, was wichtig für den Kampf war, etwa für die Abwehr von Geschossen per Schild. Eine zusätzliche Animation verdeutlichte den Winkel, in dem Link sein Schwert schwang, das sollte das Treffen von Gegnern erleichtern. Dazu passte auch der neue 360-Grad-Schwung.

Eine stattliche Anzahl neuer Items wurde ins Spiel integriert, was sowohl die Rätsel- als auch die Kampfpassagen des Spiels aufwertete. Eine ganze Reihe von Items, die heute einfach in ein Zelda-Spiel gehören, wurde mit Teil 3 eingeführt: etwa der Wurfhaken oder das Master Sword. Die simple Tatsache, dass das SNES-Game- ▶



ZELDA



» [SNES] Zwei Brüder leben zusammen, bis sie sich streiten und der eine den anderen einsperrt: Ähm, Nintendo …?



» [SNES] Zusätzliche Dialoge machen die Handlung verständlicher.

ZELDA-ZEITLÄUFTE

WIE SICH *A LINK TO THE PAST* IN DIE ÜBERGREIFENDE *ZELDA*-STORY EINFÜGT.



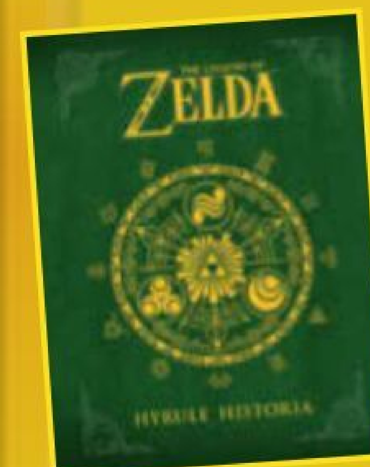
Auch wenn Link, Zelda und Ganon in praktisch jedem Zelda-Spiel auftauchen, funktioniert auch jedes Spiel für sich allein. Mehr sogar, die meisten unterscheiden sich komplett von allen anderen. Genau genommen ist Link auch jedes Mal ein ganz anderer, der immer wieder aufs Neue zum Helden wird.

Es gibt aber auch eine übergreifende Geschichte, und in der nimmt *A Link to the Past* einen interessanten Platz ein – das wissen wir aus offiziellen Büchern wie *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* oder *The Legend of Zelda: Encyclopedia*.

Der zeitlich am frühesten angesiedelte Serienteil erschien erst 2011 (und gerade erst für Switch als HD-Remaster): *Skyward Sword*. Danach geht es in der Zeit weiter mit den Ereignissen von *The Minish Cap* und *Four Swords*, bis es nach *Ocarina of Time* zu einer Aufteilung in drei getrennte Zeitläufte kommt: Einmal folgen wir Link zurück in seine eigene Zeit, siehe die Ereignisse in *Majora's Mask* und *Twilight Princess*. Ein anderer Zeitstrahl reicht in eine Zukunft, in der Link verschwunden ist, was zu den Ereignissen von *The Wind Waker* führt.

Am spannendsten sind jedoch die Zeitläufte des dritten Weges: Darin verliert Link den Kampf gegen Ganon in *Ocarina of Time*, weswegen die sieben Weisen Ganon in die Dunkle Welt verbannen müssen. Das wiederum führt direkt zu *A Link to the Past* sowie *A Link Between Worlds*. Auch *Legend of Zelda I* und *Zelda II: Link's Adventure* fallen in diese Variante, ebenso die Handheld-Spiele *Link's Awakening, Oracle of Ages, Oracle of Seasons* und *Tri Force Heroes*.

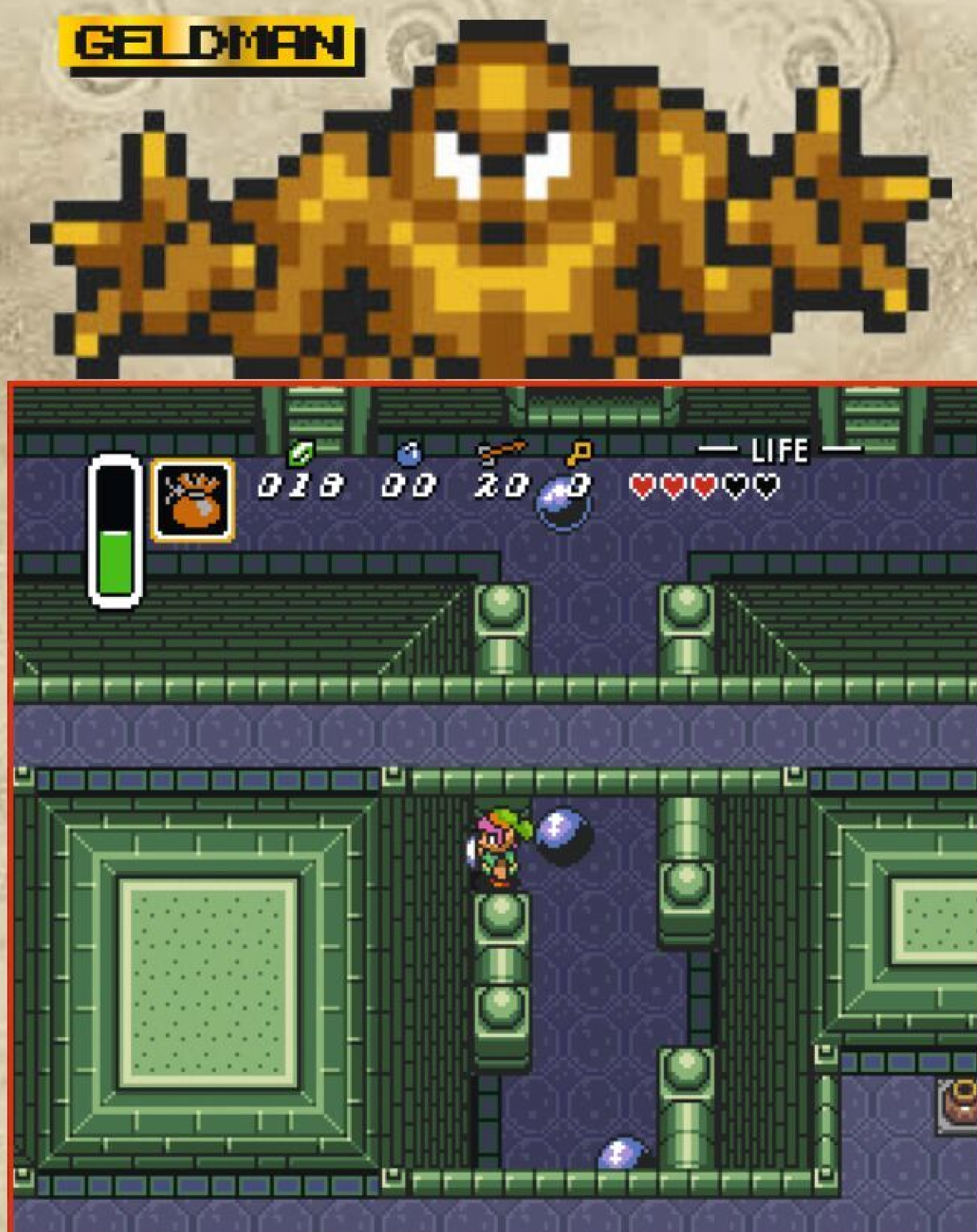
Welche der drei sich aufteilenden Zeitlinien ist nun die „richtige"? Das weiß niemand. Was wir aber wissen: Mit dem neuesten Teil, *Breath of the Wild*, gab es einen Reset. Denn die Ereignisse spielen derart weit in der Zukunft, dass alle anderen Ereignisse in der Serie keine Vergangenheit mehr sind, sondern reiner Mythos.



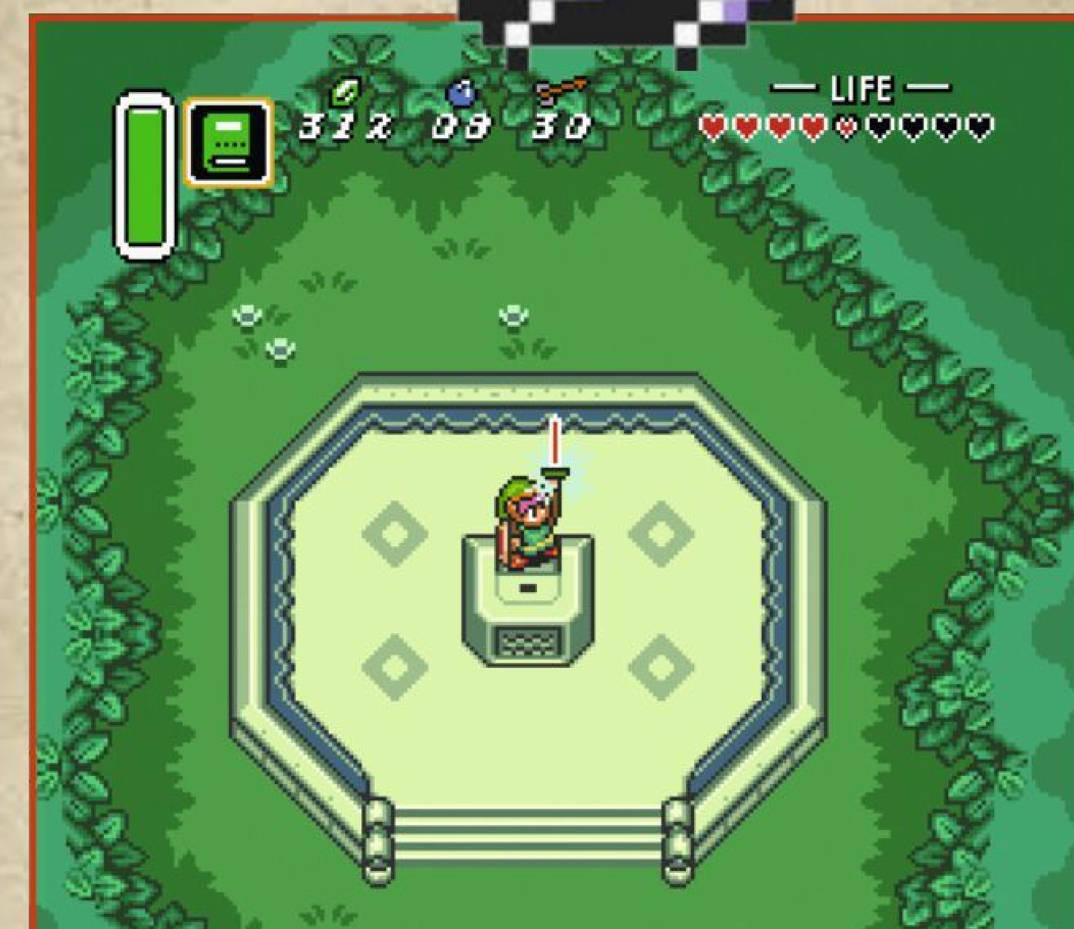








» [SNES] In den mehrstöckigen Dungeons konnte Nintendo die SNES-Hardware glänzen lassen.



» [SNES] Zum ersten Mal in der Serie erhält Link hier das Master Sword – ein großer Moment!



» [SNES] Vieles von Links heutiger Standardausrüstung hatte im Spiel Premiere, etwa der Hakenschuss.



DIE GEGNERTYPEN

ALS JUNGER HELD HAT MAN ES NICHT LEICHT, VOR ALLEM, WENN ES SO VIELE FIESE GEGNERTYPEN GIBT!



SOLDAT

Diese Typen waren einst loyale Burgwachen, wurden aber von Agahnim korrumpiert. Man trifft sie schon früh, und sie sind durchaus besiegbar.



OCTOROC

Dieses klassische Zelda-Monster tut, was es immer tut: Es wandert herum und verschießt Projektile, die wir mit dem Schild abblocken können.



BEAMOS

Das Auge des Beamos dreht sich um die zentrale Säule, und jedes Mal, wenn es Link sieht, feuert es einen Laserstrahl auf ihn.



STALFOS

Diese Skelette kommen in mehreren Farben vor – die Farbe verrät, wie sie euch angreifen. Der hier tendiert dazu, seinen Kopf zu verlieren …



PIKKU

Zwar verletzten sie Link nicht, können dafür aber auch nicht besiegt werden. Die Pikku versuchen, unserem Helden sein Geld zu stehlen.



KETTEN-MAMPFER

Diesen Feind kennt ihr vielleicht aus den Mario-Spielen – auch in Zelda springt er herum und versucht, euch wie ein Kettenhund zu beißen.



BUZZ BLOB

Der Buzz Blob sieht harmlos aus, doch wenn Link ihn per Schwert angreift, bekommt er einen elektrischen Schlag. Deshalb aus der Ferne attackieren!



FLUSS-ZORA

Diese Kreaturen leben zwar im Wasser, stoßen aber einen feurigen Atem aus, gegen den nur der Feuerschild oder der Spiegelschild helfen.



HELM-KÄFER

Wenn Link diese Käfer per Schwert angreift, wird er zurückgeworfen. Leider trifft er vor allem in engen Gängen oder nahe eines Abgrunds auf sie …



WALLMASTER

Die Riesenhand springt von der Decke herunter und versucht, Link zu packen. Gelingt das, muss Link zurück an den Dungeon-Eingang.



GIBDO

Diese Mumien wanken todesverachtend auf Link zu und geben niemals auf. Sie verkraften viel Schaden und teilen auch ordentlich aus.



LÖWENMAUL

Die im Original Snap Dragons genannten Feinde können sich nur diagonal bewegen. Nähert euch ihnen von der Seite und haut sie um!



pad mehr Knöpfe hatte, vereinfachte den Einsatz der neuen Items und Fähigkeiten.

Zur Story: Der böse Zauberer Agahnim hat die Kontrolle über Hyrule und seine Soldaten übernommen. Prinzessin Zelda wurde von ihm gekidnappt. Zum Spielauftakt kämpft sich Link, von ihrer Stimme geleitet, durch einen Gewittersturm bis zu Hyrule Castle vor – ein famoser Auftakt und doch nur ein Vorgeschmack auf mehrere Twists einer ausgefeilten, dramatischen Handlung. Denn bald erfahren wir, dass Agahnim das Siegel brechen will, das den bösen Ganon in der Dunklen Welt gefangen hält. In mehreren Schritten muss Link seine weltrettenden Qualitäten unter Beweis stellen, bevor er schließlich das Master Sword erhält, mit dem er das Böse besiegen kann.

Durch die Unterteilung der Handlung in einzelne Aufgaben, aber auch durch neue Komfortfunktionen (so wurden neue Orte automatisch in der Karte eingezeichnet) machte Nintendo den Spielern das Leben leichter, ohne ihnen aber das typische Zelda-Spielgefühl zu nehmen: die freie Erkundung der Spielwelt und das Aufspüren von Geheimnissen.

Wenn es dann später zum Aufeinandertreffen mit Agahnim kommt, ist das nicht etwa schon der Höhepunkt des Spiels. Vielmehr wird Link in die Dunkle Welt geworfen, wo er die Entführten finden muss, bevor er schließlich gegen den Zauberer antritt – und ganz am Ende gegen Ganon. So schrauben sich die Ziele immer höher, ohne aber ins Absurde abzudriften.



» [SNES] Der Look der Octoroks hat sich im Vergleich zum NES ein wenig verändert.



» [SNES] Diese Kartendarstellung gibt schamlos mit der Perspektiv-Verzerrung des Mode 7 an.





ZAZAK
Blaue Zazak-Echsen sind stark, aber verletzlich. Die roten sind gefährlicher, denn sie bewegen sich nicht nur konfus, sondern verschießen auch Feuerbälle.



EYEGORE
Der Eyegore bleibt passiv, bis Link nahe bei ihm ist. Dann öffnet er sein Auge und greift an. Schießt ihm schnell einen Pfeil ins Auge!



KODONGO
Sowohl die grüne als auch die rote Variante dieser kleinen Störenfriede verschießen Feuerbälle, die den Boden vor Hindernissen entflammen.



MOBLIN
Diese Schweinekrieger ähneln dem bösen Ganon. Auf nahe Distanz machen sie halbwegs Schaden, wohingegen ihre Dreizacke auf Distanz kaum wehtun.



SANDKREBS
Wie ihre Vorbilder bewegen sich Sandkrebse seitwärts sehr schnell, nach vorn und hinten hingegen langsam. Sie teilen viel Schaden aus.



ANTI-FEE
Diese verfluchten Feen könnt ihr nicht töten. Stattdessen solltet ihr etwas Zauberpulver über sie streuen, wodurch sie zu Heil-Feen werden.



WIZZROBE
Die Wizzrobes können teleportieren und mächtige Projektile abfeuern. Zum Glück halten sie nur wenige Treffer aus.



FREEZOR
Der Name kommt nicht von ungefähr von „Freezer" – doch lasst euch nicht täuschen: Dieser Gegner ist keinesfalls an der Wand festgefroren!



ZIRROR
Was könnte unangenehmer sein als sein fliegender Fliegenpilz? Ein fliegender Fliegenpilz, der Samenbomben auf Link wirft!



TEKTITE
Diese spinnenartigen Adversarien treiben den Spieler gerne zur Weißglut, weil sie vor Links Schwertstreichen einfach weghüpfen.



MINI-MOLDORM
Wie der Moldorm-Boss kriechen diese Würmer schnell, aber zufällig, herum. Geht ihnen am besten aus dem Weg.



TERRORPIN
Um einen Terrorpin zu töten, müsst ihr ihn zunächst per Magic Hammer auf den Rücken drehen. Dann liegt sein verwundbarer Bauch bloß.









KONVERSIONS-KAPRIOLEN

WENN ES NUR EINE UMSETZUNG GIBT, MUSS SIE RICHTIG GUT SEIN – UND GENAU DAS IST NINTENDO MIT DER GBA-PORTIERUNG GELUNGEN.



Für eine Firma mit derart langer Geschichte ist es erstaunlich, dass zwar manche Klassiker auf jeder neuen Konsole fortgesetzt werden, andere hingegen nur als Remake erscheinen. Eine klare Strategie können wir nicht entdecken.

Das sieht man etwa daran, dass es für Game Boy Advance gleich drei neue *F-Zero*-Spiele gab, während Mario-Liebhaber mit SNES-Aufgüssen abgespeist wurden. *A Link to the Past* wiederum passt in keine der beiden Gruppen: Es war auf GBA das alte Spiel – aber mit spannenden neuen Features.

Da gab es zum einen neue Stimm-Effekte (von den N64-*Zeldas*), Bugfixes und eine überarbeitete Übersetzung. Dann wurde die Grafik an die neue Auflösung von 240 x 160 angepasst. Dazu kamen einige neue Schatzräume und Händler. Doch die massivste Änderung war ein ganz neuer Spielmodus: Per „Four Swords" konnten bis zu vier Spieler ihre GBAs miteinander koppeln und spezielle Dungeons erkunden, die nur im Koop zu lösen waren – wobei sich die Puzzles je nach der Spielerzahl veränderten. Wer die Multiplayer-Levels bezwang, wurde mit einem weiteren Solo-Dungeon belohnt.

Die im Switch-Online-Abo enthaltene sowie im eShop für Wii U und 3DS käufliche Fassung von *A Link to the Past* enthält „Four Swords" nicht – unseres Wissens braucht ihr dafür wirklich einen (beziehungsweise bis zu vier …) GBAs.



Naturgemäß waren es die japanischen Spieler, die als Erstes in den Genuss des dritten Zelda-Spiels kamen, am 21. November 1991. Erst fünf Monate später kam das Abenteuer in den USA heraus, und bis zum Erscheinen in Europa verging sogar ein ganzes Jahr seit dem Japan-Release.

Die Qualität des Action-Adventures wurde von den meisten deutschen Magazinen erkannt und gewürdigt. Michael Hengst vergab in *Power Play 2/92* sowie *Video Games 2/92* satte 88 %, sein Kollege Jan Barysch einige Monate später für die deutsche Version sogar 91 % (*Video Games 11/92*). Für die *ASM 8/92* zückte Heinrich Stiller 11 von 12 Punkten. Nur Oliver Menne zeigte sich in *Play Time 10/92* knauserig – mit 76 %.

***The Legend of Zelda: A Link to the Past* war das letzte Flaggschiff-Spiel der Serie, das in 2D erschienen – allerdings waren** weiterhin die Handheld-Serienteile in 2D, als Erstes *Link's Awakening* für Game Boy. International erschienen keine weiteren SNES-Teile mehr, aber japanische Spieler konnten dank des Satellaview-Downloadservice noch Spin-offs genießen.

Als dann der N64 erschien, eroberten Link und Co. im fantastischen *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* die dritte Dimension. *A Link to the Past* aber gilt vielen Fans als die beste 2D-Variante, obwohl es auch schöne Handheld-Serienteile wie *Minish Cap* oder *Spirit Tracks* gibt.

Wie viel Spieltiefe in *A Link to the Past* steckt, merkt man erst beim Wiederspielen – ohne Komplettlösung übersieht man beim ersten Durchgang





» [SNES] Links Weg kann steinig sein – besonders dann, wenn er mit Felsen beworfen wird.

garantiert so einiges. Man könnte auch versuchen, es Speedrunnern nachzumachen, die dank ihrer genauen Kenntnisse des Spiels und Ausnutzung einiger Eigenheiten in Rekordzeit durchkommen. Oder man verwendet die beliebte Randomizer-Mod, um das Spiel ganz neu zu erleben – die Items sind nun an zufälligen Orten, sodass man erneut das Erkunden „wie beim ersten Mal" hat.

Und wenn es wirklich euer „erstes Mal" wäre? Dann könnt ihr *A Legend of Zelda – A Link to the Past* auch heute noch bekommen: Die Originalmodule gibt's via eBay und Co., auch wenn sie etwas teuer sind. Wer eine Wii U oder einen 3DS hat, wird im deutschen Nintendo eShop für knapp 8 Euro fündig. Auf Switch ist das Spiel im kostenpflichtigem Abo Switch Online (circa 4 Euro pro Monat) enthalten. Oder ihr holt euch die Mini-Konsole Nintendo Classic Mini SNES, da ist es auch dabei – allerdings ist die fast nur noch gebraucht zu kaufen, ab 150 Euro.

Doch egal auf welchem System: Jedem Freund klassischer Action-Adventures können wir *A Link to the Past* auch heute noch wärmstens empfehlen! *



[SNES] Schwimmen ist für Link kein Problem, das Finden einer Stelle zum Rausklettern aber umso mehr.

BOSS RUSH

DEM ARMEN LINK SCHLÄGT AUF SEINER REISE VIEL FEINDSELIGKEIT ENTGEGEN – AM MEISTEN JEDOCH VON DIESEN BOSS-GEGNERN.

ARMOS KNIGHTS

Wenn ihr Pfeile habt und euch merkt, wie sich diese Ritter bewegen, ist der Bossfight schnell gewonnen.

LANMOLAS

Es ist verführerisch, mit dem Schwert nach den Köpfen zu schlagen – aber man weiß nie, wohin sie sich bewegen. Sicherer ist es, sie aus der Distanz mit dem Bogen oder Eis-Stab anzugreifen.

AGAHNIM

Wenn ihr versucht, den Zauberer im Nahkampf zu treffen, bekommt ihr einen elektrischen Schlag. Der Trick ist, euer Master Sword dann zu schwingen, wenn einer seiner Angriffe auf euch zufliegt – so schickt ihr das magische Projektil zu ihm zurück!

MOLDORM

Den Riesenwurm tötet ihr mit sechs Treffern eures Schwerts. Aber Achtung: Stößt er euch mittendrin von der Plattform, müsst ihr zurück zu ihm laufen – und dann hat er wieder alle Lebenspunkte.

ARRGHUS

Dieser Feigling versteckt sich hinter seinen „Satelliten“ – setzt den Wurfhaken ein und springt zur Seite, bevor Arrghus landet. Sobald er den Boden berührt, könnt ihr euer Schwert sprechen lassen!

HELMASAUR-KÖNIG

Das ist der erste Boss, der euch in der Dunklen Welt begegnet. Erst wenn ihr seine Maske (per Hammer oder Bomben) entfernt habt, könnt ihr ihn mit Pfeilen oder Schwerthieben verwunden.

MOTHULA

Die Riesenmotte ist ebenso hässlich wie beweglich – während ihr aufpassen müsst, nicht in eine der Fallen auf dem Boden zu rennen. Obwohl ihr auch per Schwert effektiv seid, ist es komfortabler, Mothula mit dem Feuer-Zauberstab zu besiegen.

BLIND DER DIEB

Sobald ihr diesen Burschen mehrmals getroffen habt, macht sich sein Kopf selbstständig, fliegt herum und stößt Feuerbälle aus. Ihr müsst Blind insgesamt dreimal auseinandernehmen, dann gibt er Ruhe.

KHOLDSTARE

Per Feuerangriff (am besten per Bombos Medaillon) bekommt ihr den „kalten Starrer“ klein. Aber passt auf, wenn ihr per Feuer-Stab oder Schwert angreift, denn der Boden ist eisglatt.

VITREOUS

Haltet Abstand von diesem schwierigen Boss, denn der Schleim ist tödlich! Er wird euch mit seinen kleinen Augäpfeln attackieren – zerstört diese Stück für Stück (Aug' um Aug' …), bevor ihr das große Auge mit Pfeil und Bogen ausschaltet.

TRINEXX

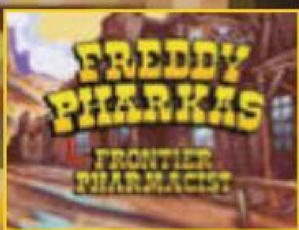
Der Name dieses Bosses hat einen simplen Ursprung: „three necks“ (drei Hälse). Trinexx zeigt euch per Farben, wie ihr die einzelnen Hälse besiegt. Den roten schockfrostet ihr mit dem Eis-Stab, den blauen schmelzt ihr per Flammen-Stab, und danach gilt es noch den mittleren zu zerhacken.

GANON

Euer Erzfeind hat einen äußerst gefährlichen Dreizack. Weicht diesem aus und trefft den Unhold dann mit einem Rundumschlag. Sobald er einmal getroffen ist, müsst ihr den Raum erhellt lassen, um Ganon sehen zu können. Dann braucht ihr nur noch vier Treffer mit Silberpfeilen, und er ist Geschichte. Zumindest für diesen Serienteil.

VULTURE

FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST



FAKTEN

» **VERTRIEB:** SIERRA ON-LINE
» **ENTWICKLER:** SIERRA ON-LINE
» **JAHR:** 1993 (FLOPPY), 1994 (CD-ROM)
» **SYSTEM:** PC, MAC
» **GENRE:** POINT&CLICK-ADVENTURE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

LEISURE SUIT LARRY 6: SHAPE UP OR SLIP OUT!
SYSTEM: PC
JAHR: 1993

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS
SYSTEM: PC
JAHR: 1993

CONQUESTS OF THE LONGBOW: THE LEGEND OF ROBIN HOOD (IM BILD)
SYSTEM: PC
JAHR: 1991

WENN IHR AUF WILDE WESTERNGESCHICHTEN MIT SEICHTEN GAGS STEHT, SEID IHR BEI DIESEM ADVENTURE VON SIERRA ON-LINE GOLDRICHTIG. JOSH MANDEL LÄDT EUCH EIN, MIT SEINEM PILLENDREHENDEN PIONIER DURCH DIE UMKÄMPFTE GRENZREGION ZU STREIFEN.

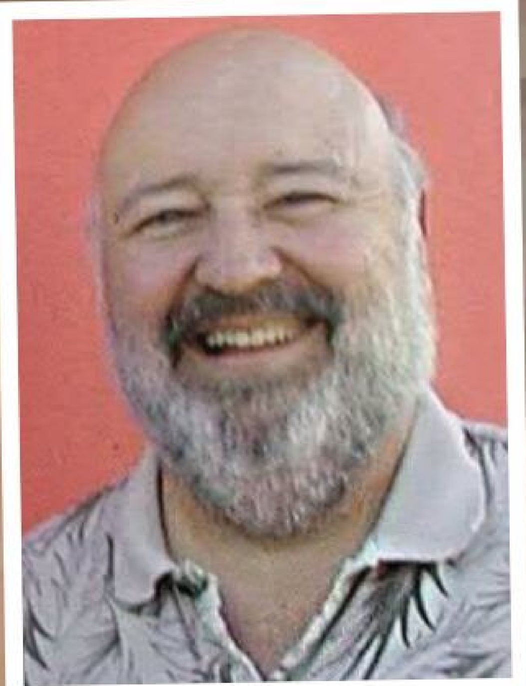
Besteht ein Problem mit Schneckenplagen, tödlichen Mengen an Pferdeflatulenzen oder verbitterten Lehrerinnen? Keine Sorge, Freddy Pharkas kann euch den Tag retten! Mögt ihr überdies auch noch Adventures? Howdy, Partner: Wir haben einen Leckerbissen für euch auf Lager!

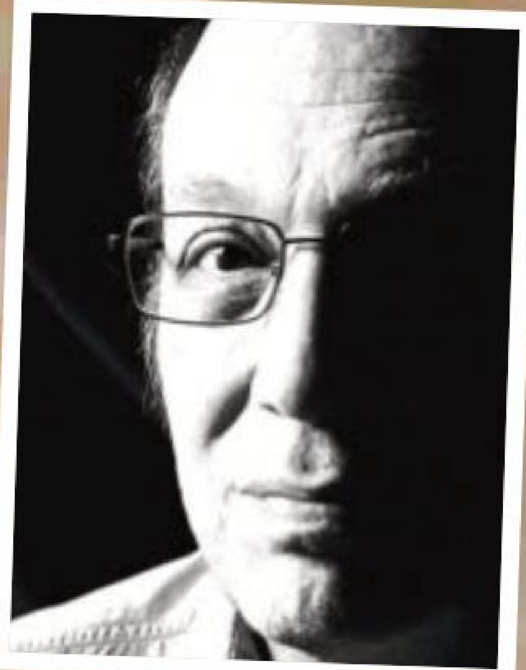
Sierra-Altmeister Al Lowe und Josh Mandel haben uns nämlich ein Western-Adventure beschert, das im umfangreichen Spielekatalog von Sierra On-Line ein Nischendasein führt und längst nicht jedem Genre-Fan bekannt ist. Das Abenteuer des Revolverhelden, der auf Chemiker umgeschult hat, ist gespickt mit kniffligen Rätseln, einer Vielzahl von Charakteren und einer Überdosis Humor.

Josh Mandel ist ein ehemaliger Schriftsteller und Stand-up-Komiker, der den Sierra-CEO Ken Williams beeindruckte. Und zwar mit einer kleinen Comedy-Einlage auf einer Sierra-Weihnachtsfeier. Ken trat an Josh heran und bot ihm an, zusammen mit Al Lowe an einem humorvollen Adventure zu arbeiten.

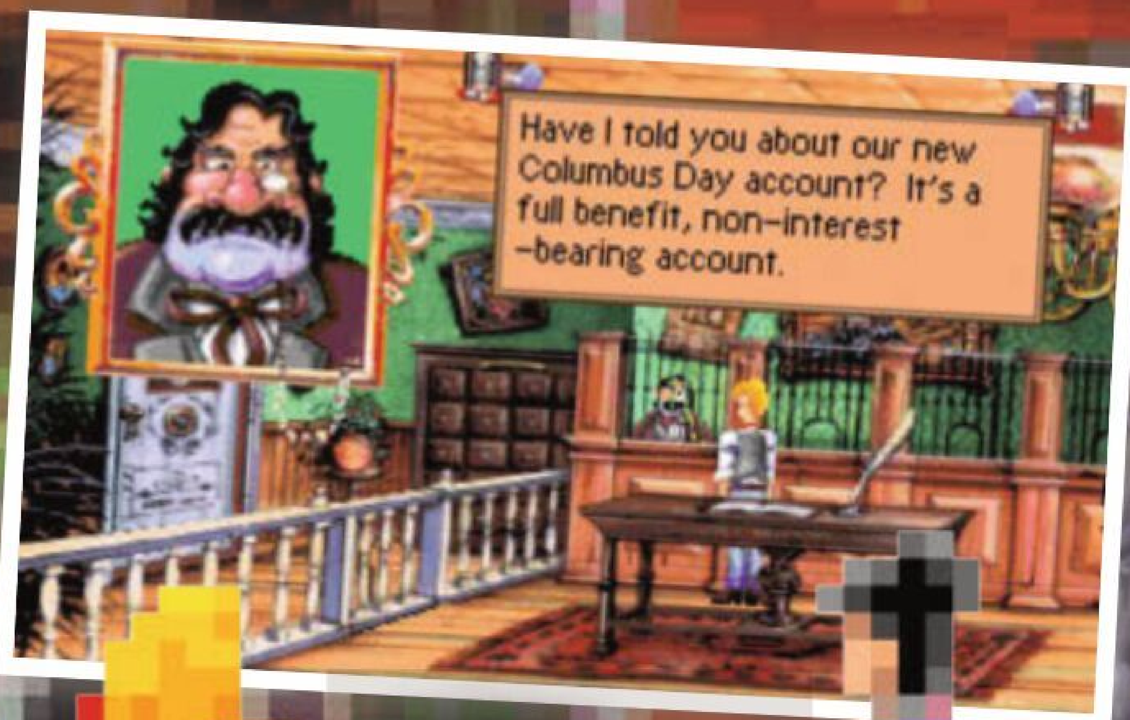
Josh und Al kannten sich bereits von den schlüpfrigen *Leisure Suit Larry*-Spielen und deren Ablegern *The Laffer Utilities*. Sierra verwendete für viele Spiele ein sogenanntes „Star-System", in dem ein bereits erfahrener Entwickler (in diesem Fall Al) einen vielversprechenden Newcomer an die Seite gestellt bekam. So sollten neue, ungewöhnliche Ideen verwirklicht werden.

Al, geborener Geschichtenerzähler, der er ist, erklärt uns, was es mit Freddys außergewöhnlichem Namen auf sich hat: „Ich traf mich mit Josh und Roberta Williams, um einen passenden Titel zu finden. Ich hatte die Idee, dass Freddy ein Farmer, also Bauer, sein sollte. Als ich aber das Wort aussprechen wollte, kam irgendwie ‚Farmercist' heraus. Wir lachten kurz darüber, doch ich fragte mich, wieso eigentlich nicht?" Die Alliteration schadete natürlich auch nicht. So wurde Freddy kurzerhand zum Pharmacist, also Apotheker.

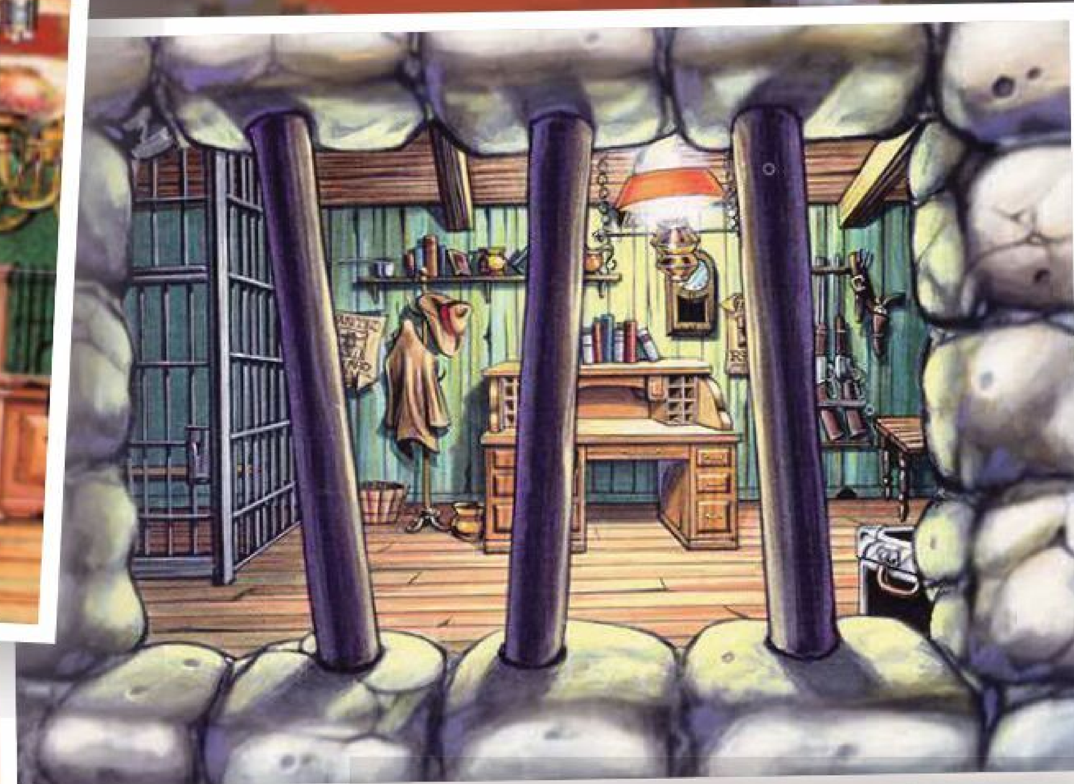

» Designer Al Lowe ist vor allem für *Leisure Suit Larry* bekannt.


» Josh Mandel ist Designer, Direktor und Produzent von *Freddy Pharkas*.

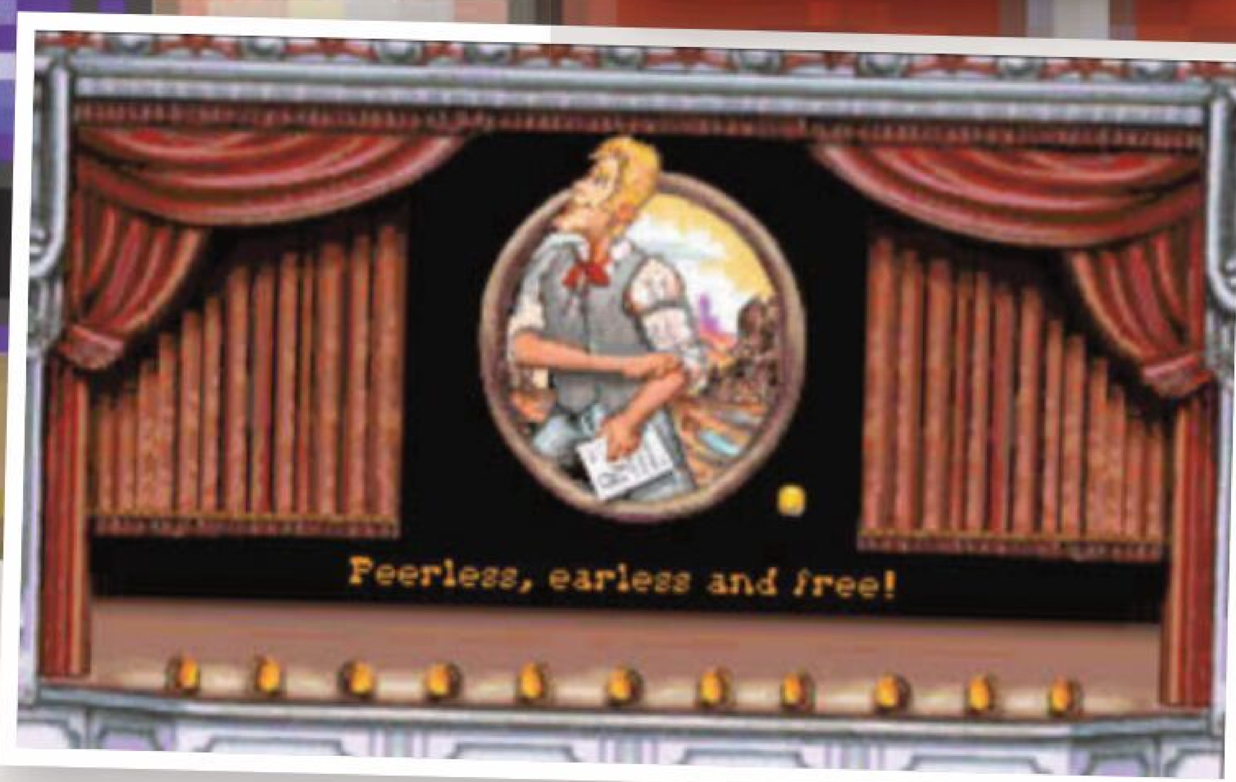

» Künstler Ruben Huante verlieh den Charakteren ihren Charme.



» [PC] Das farbenfrohe Charakterdesign ist wundervoll gelungen.



» In diesem Gefängnis laufen euch die Entwickler über den Weg.



» [PC] Freddy hat viele versteckte Eigenschaften.

» ICH HATTE BEREITS MIT AL GEARBEITET, SO WUSSTE ICH, DASS DIE ARBEIT SEHR LUSTIG WERDEN KÖNNTE. «

KARIN A. NESTOR

Freddys Beruf ist für die Komik des Spiels von großer Bedeutung. Al Lowe besaß als Kind einen der fabelhaften Gilbert-Chemiebaukästen. Mit dieser Vorbildung entwarf er das Konzept der Zutatenlisten, die in altbewährter Sierra-Manier gleichzeitig als Kopierschutzsystem dienten.

„Wir haben einen Haufen alter medizinischer Bücher gewälzt", erinnert er sich. „Für Dinge, die für die Geschichte wichtig waren, haben wir reelle Zutaten verwendet. Für den Rest haben wir uns viel Blödsinn einfallen lassen. Das ging so weit, dass man die echten von den erfundenen Zutaten kaum unterscheiden konnte."

Die Animatorin Karin A. Nestor – damals Karin Young und frisch von der Kunsthochschule – hatte gerade ihre Arbeit an Sierras *Ecoquest* beendet, als sie für *Freddy Pharkas* angeworben wurde. „Ehrlich gesagt war ich nie großer Western-Fan, aber ich hatte bereits ein wenig mit Al Lowe am ersten *Larry* gearbeitet. So wusste ich wenigstens, dass die Arbeit sehr lustig werden würde."

Auch Ruben Huante war relativ neu bei Sierra, sein erstes Projekt hieß *Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra*. Er erinnert sich gern an die lockere Atmosphäre zurück, die in den Büroräumen herrschte: „Aus den Radios dudelte ständig Westernmusik, die Türen der Büros standen immer offen. Ich wusste über die Arbeit der anderen Designer Bescheid. Und wenn ich etwas von den Programmierern wissen wollte, musste ich nur ein Büro weiter gehen. *Freddy Pharkas* war eine tolle Teamleistung."

William R. Shockley, einer der Programmierer, kann diese Erfahrung nur bestätigen. Neben seiner Arbeit an der Tastatur vertonte er einige Spracheinlagen. „Das hat mir sehr viel Spaß gemacht", erinnert er sich. „Das laute ‚Yeehaw!' zu Beginn des Spiels stammt zum Beispiel von mir. Und immer, wenn ihr einen Punkt macht, hört ihr mein ‚Score!'. Scheinbar habe ich das Wort damals so häufig benutzt, dass die Kreativabteilung es im Spiel haben wollte. Die Idee mit den Outtakes im Abspann hat mir besonders gut gefallen. Es war eine stimmige Ergänzung zum Stil des Spiels und auch des Teams."

Während dessen setzte Josh alles daran, sich nicht zu viel Inspiration von außen zu holen. „Als ich hörte, dass ich an *Freddy Pharkas* arbeiten würde, habe ich es partout vermieden, mir den Film *Der wilde wilde Westen* anzusehen, auch wenn er lange auf meiner Wunschliste stand." Den Humor im Spiel wollte er auf jeden Fall familienfreundlich halten. „Aufgrund der vielen *Larry*-Spiele hatte Al den Ruf, dass seine ▶



SO KLINGT DER WILDE WESTEN

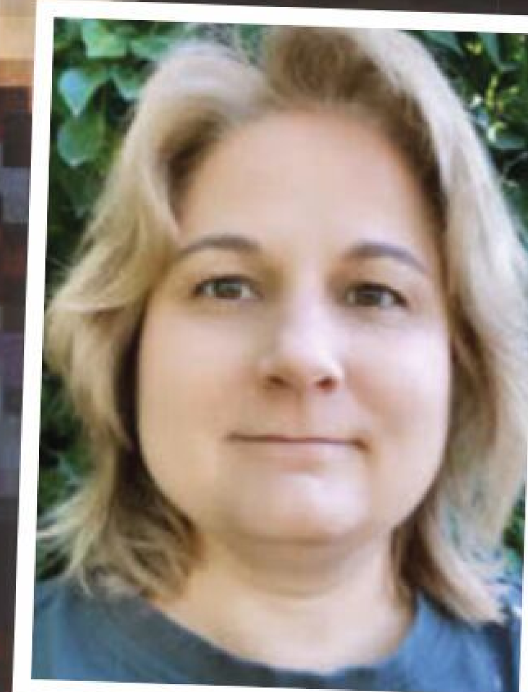
JEDER HELD BRAUCHT EINEN GUTEN TUNE.

Die CD-ROM-Version des Titelsongs von *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist* ist dank Al Lowes Gesang, der den ohnehin schon verrückten Text noch lustiger macht, pures Comedy-Gold. „Ich habe versucht, jemanden zu finden, der schlechter singen kann als ich!" scherzt Al über seine Entscheidung, die Ballade von Freddy Pharkas selbst zu singen. Die Aufnahme des Liedchens hat Al, der selbst Musiker war, großen Spaß gemacht.

„Das war einer der schönsten Tage in meinem Leben. Wir heuerten jemanden an, der sich aus Hollywood nach Oakhurst zurückgezogen hatte und die Nummer eins der Mundharmonikaspieler in den Aufnahmestudios für Film und Fernsehen gewesen war."

Das klingt nach dem legendären Musiker Tommy Morgan, aber Al ist sich nicht mehr sicher. Er fährt fort: „Ich hatte Kopfhörer auf, und er improvisierte eine Melodie auf meinen Gesang. Es war eine Freude, mit ihm Musik zu machen."

» Karin A. Nestor brachte die Skizzen zum Leben.





» William R. Shockley arbeitet nach über 30 Jahren immer noch im Sierra-Gebäude!

▶ Spiele nur für Erwachsene geeignet seien. Es war schon schwer genug, ein Adventure zu vermarkten, das im Wilden Westen spielt. Da konnten wir uns meiner Meinung nach keine weiteren Probleme leisten: Für hohe Verkaufszahlen mussten wir ein möglichst breites Publikum ansprechen."

» ES GAB NOCH KEINE MAGISCHEN 3D-UMWANDLER, ALSO MUSSTE JEDE FIGUR EXTRA ERSTELLT WERDEN. «
KARIN A. NESTOR

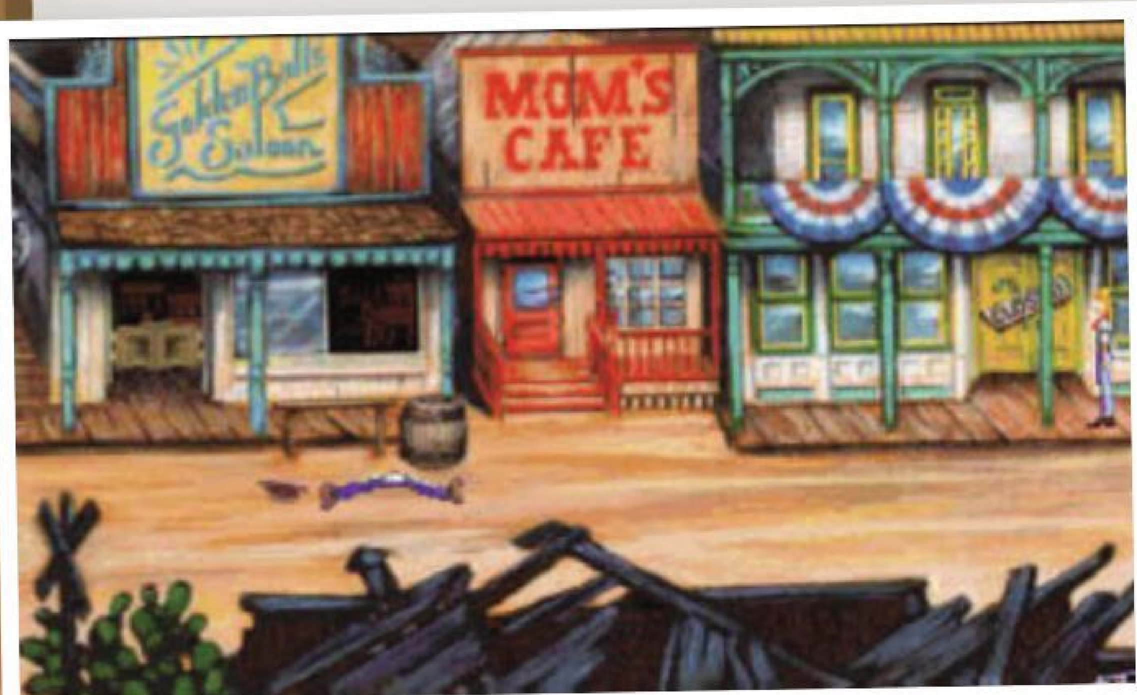
Josh betont außerdem, wie wichtig für *Freddy Pharkas* ein eigener Grafikstil war. „Jeder kennt den flotten 60s-Retro-Stil aus *Leisure Suit Larry*. Bill Davis entwickelte diesen Stil, um den Sierra-Spielen etwas Einheitliches zu geben. Wir fanden schon bald heraus, dass wir für *Freddy Pharkas* einen Cartoon-Stil benötigten, weil wir viel mit den Charakteren anstellen wollten. So konnten wir uns weiter von *Larry* abgrenzen."

Ruben war für die Entwürfe der unvergesslichen Figuren zuständig, die *Freddy*-Fans so liebten. „Ich entwarf mit Bleistift eine Skizze und legte sie den Teamchefs vor. Wenn die Skizze genehmigt worden war, bekam sie mit Acrylfarben einen Anstrich."

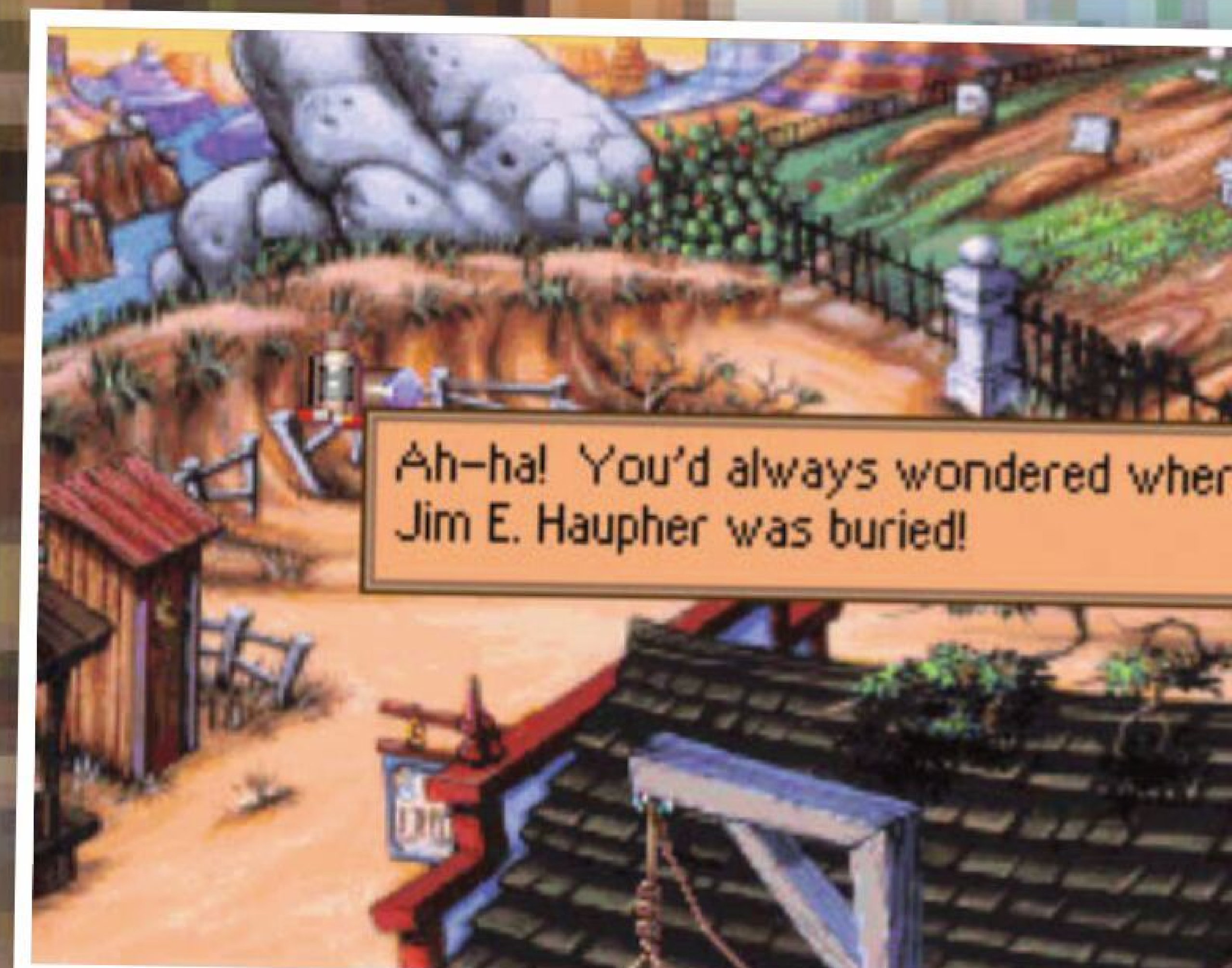
Neben sympathischen Spielfiguren war das Team vor allem auf Konsistenz bedacht. Ruben arbeitete mit Bob Gleason zusammen, um die Welt zu bevölkern. „Bob und ich hatten ziemlich unterschiedliche Zeichenstile, die wir unter einen Hut bringen mussten. Ich finde, wir haben gute Arbeit geleistet. Ich bin stolz auf das Endergebnis!"

Unter den vielen lebendigen Schauplätzen mag Ruben vor allem das Gefängnis. „Das war mein Lieblingsraum. Zwischendurch lief ein Gefangener hin und her, und es war immer jemand aus dem Team! Wenn man ihn markierte, konnte man sehen, was er angestellt hatte. Ich war einer der Grafiker, also saß ich wegen Graffiti-Schmiererei im Bau."

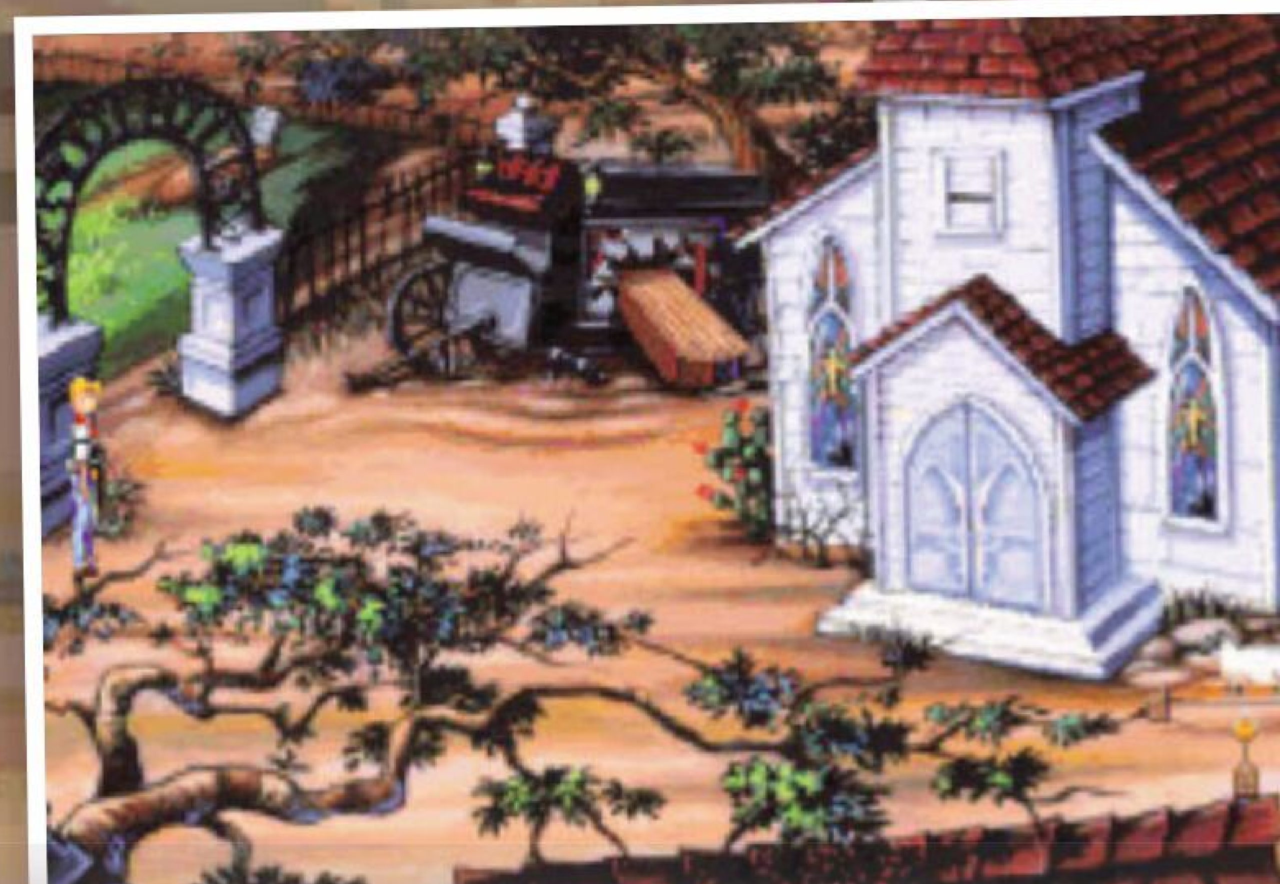
Für Karin waren Rubens Skizzen sehr wichtig, denn ihre Aufgabe war es, diese Skizzen zu pixeligem Leben zu erwecken. An die komplizierte Verfahrensweise erinnert sie sich nur ungern zurück: „Ich musste aus der Charakterskizze eine pixelige Version in D-Paint oder dem internen Animationstool View Editor erstellen. Dazu brauchte ich für normale Figuren jeweils eine Ansicht von vorne, hinten, links und rechts. Für die Hauptfiguren kamen noch die Dreiviertel-Ansichten vorne und hinten dazu. Es gab noch keine magischen

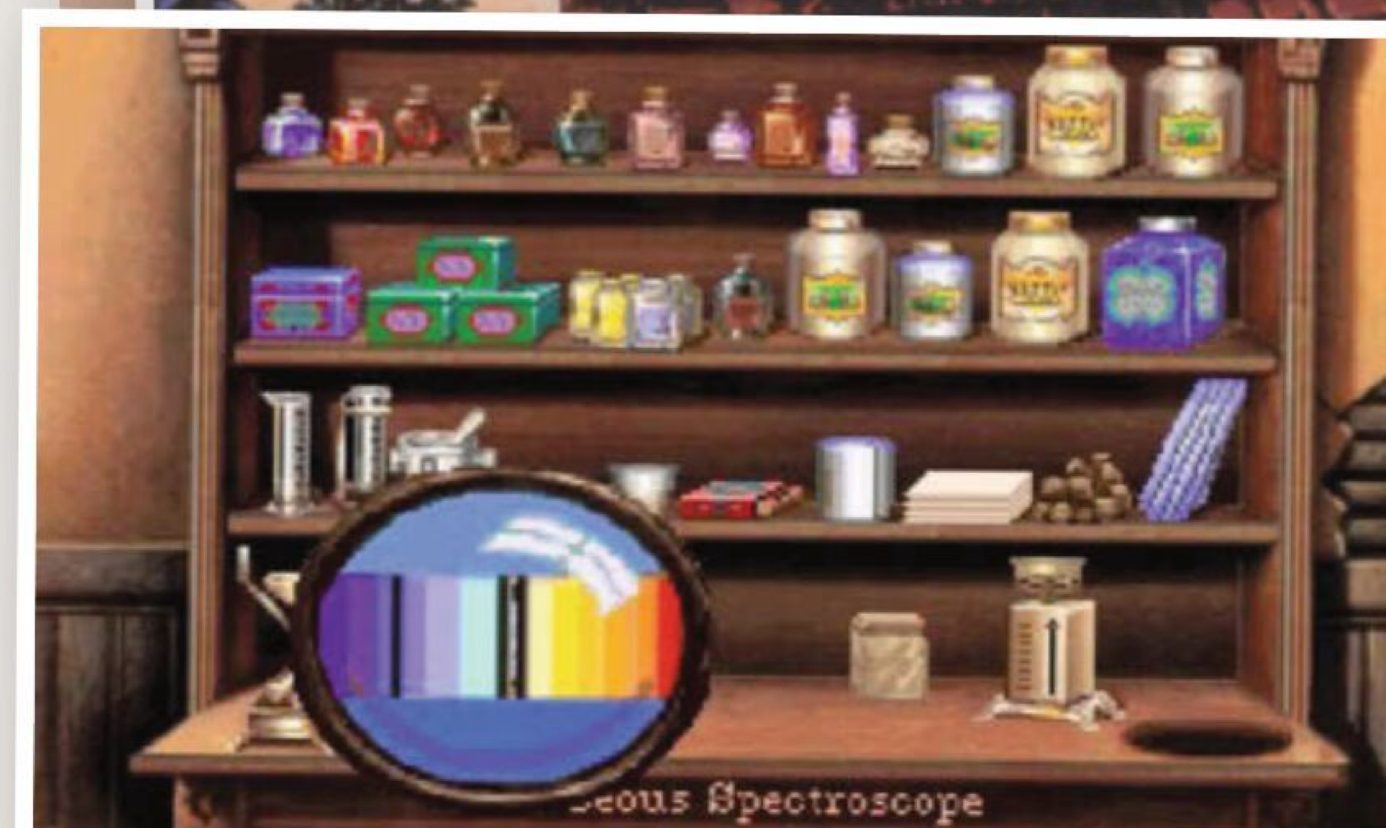


» [PC] Schon bald werdet ihr hier Zeuge einer schönen Kneipenschlägerei.



» [PC] Viele Anspielungen sind versteckt, scheut euch nicht, alles anzuklicken!





» [PC] In Freddys Labor löst ihr einige Rätsel, um den Stadtbewohnern zu helfen.

WER IST WER?

DAS SIND DIE MACHER DER KLEINEN WESTERNSTADT.

WHITTLIN' WILLY



Vertont von:
LEWIS ARQUETTE
■ Josh erklärt: „Willy war einer meiner Lieblinge. Er war in der Action involviert, aber durchbrach auch gerne die vierte Wand und sprach mit den Spielern. Ich machte ihn zu einem älteren Haudegen und einem kleinen Macho."

DOC GILLESPIE



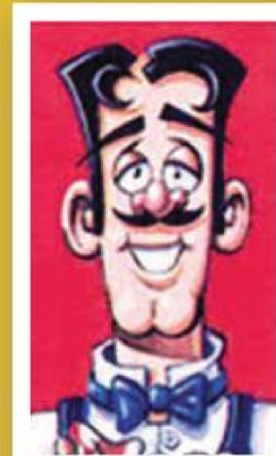
Vertont von:
BILL BRYANT
■ Für den Doc hat Josh sich von Frank Capra inspirieren lassen. „Ich mochte Doc Gillespie, weil er Mr. Potter aus *It's A Wonderful Life* nachempfunden war. Nur war er deutlich betrunkener."

PENELOPE PRIMM

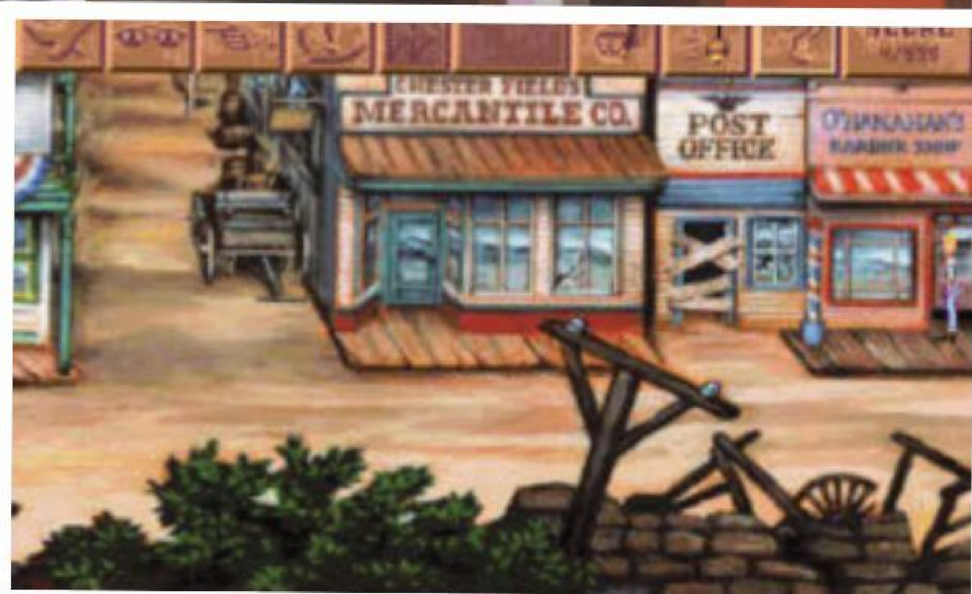


Vertont von:
KATH SOUCIE
■ Hätte Josh seinen zweiten Teil bekommen, wäre Penelope als ein Art Phantom aufgetreten. „Aber jetzt, nachdem ich darüber gesprochen habe, hätte es jeder gewusst und ich hätte mir etwas Neues einfallen lassen müssen."

SAM ANDREAS



Vertont von:
JAN RABSON
■ Sam ist der typische Barmann des Wilden Westens. Er hasst langweilige Lebensgeschichten, hört aber nichts anderes. Vermutlich hat keine Bar entlang der Grenze sauberere Gläser als seine.



» [PC] In gewohnter Sierra-Qualität klickt ihr euch munter durch die Stadt.

3D-Umwandler, also musste jede Seite der Figur extra erstellt werden. Aus diesen Einzelbildern erschuf ich einen Laufzyklus für jeden Winkel, der in der Regel acht bis zehn Bilder umfasste."

Die Struktur des Spiels wurde ebenso sorgfältig geplant wie die Erstellung der Spielfiguren. „Das ursprüngliche Design umfasste drei Akte", erklärt uns Josh. „Die Übergänge der Akte erfolgten an logischen Stellen, sodass sich die Geschichte natürlich entwickeln konnte. Über den gesamten Entwicklungsverlauf ergaben sich nur zwei größere Änderungen. Zum einen verwarfen wir unsere Chinatown, da sie nicht wirklich in das Spiel passte. Zum anderen entzerrten wir das Spiel ein wenig und fügten einen finalen vierten Akt hinzu."

» [PC] Madam Ovaree öffnet ihre Pforten erst in der Nacht.

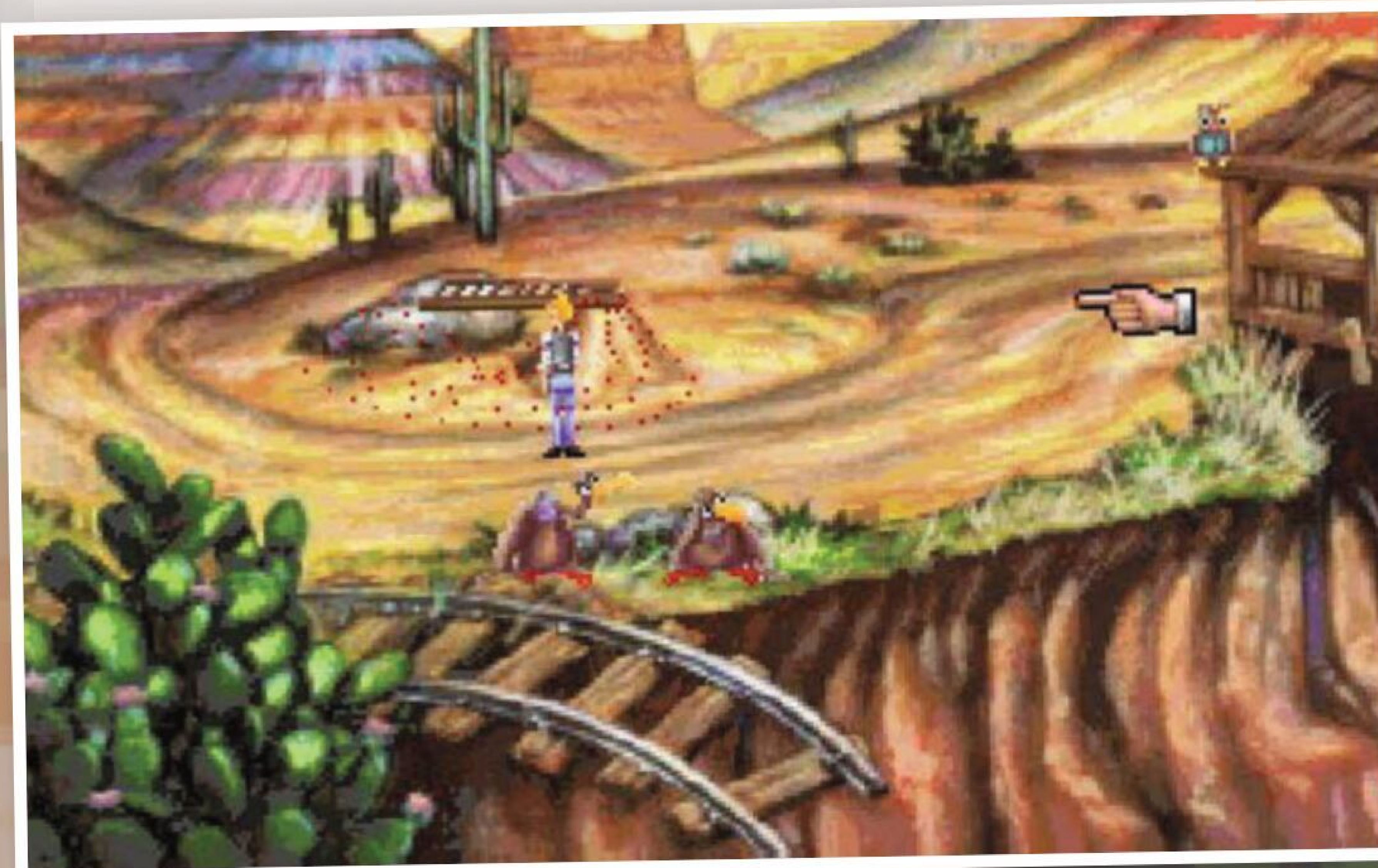


» [PC]]Mom's Café ist ein gemütlicher Ort und wunderschön gezeichnet.

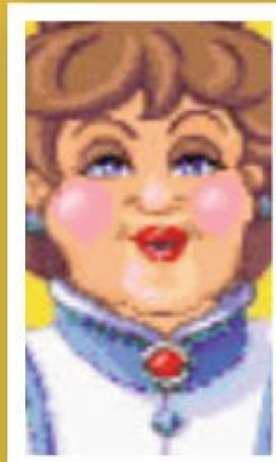
Josh vertritt die Meinung, dass es ein weiteres Abenteuer mit Freddy gegeben hätte, wenn nur die Marketingabteilung mehr auf Zack gewesen wäre. „Ich stand ständig in Kontakt mit Marketing und Vertrieb. Damals wie heute war es sehr ungewöhnlich, wenn ein Spiel pünktlich und mit dem vorgegebenen Budget fertig wurde", erinnert er sich. „Eines schönen Tages, ein paar Wochen nachdem das Spiel fertiggestellt war und ausgeliefert wurde, lief ich unserem Marketingleiter über den Weg. Er fragte mich beiläufig, wie es denn so mit *Freddy Pharkas* lief. Ihm fiel die Kinnlade herunter, als ich ihm sagte, dass das Spiel bereits an den Handel ausgeliefert wurde. Er hatte das nicht auf dem Schirm gehabt. Das versetzte mir einen Stich ins Herz, denn man erreicht die größten Verkaufszahlen immer in den ersten Wochen nach Veröffentlichung."

Trotzdem verkaufte sich *Freddy Pharkas* ordentlich und wurde auch für CD-ROM konvertiert. Leider konnte sich die Idee eines Nachfolgers nie durchsetzen, und so widmete sich Josh neuen Projekten. Was bleibt, ist die Erinnerung an ein ganz besonderes Sierra-Adventure. *

» [PC] Vielleicht erinnert ihr euch an Cedric, die Eule aus *King's Quest*.



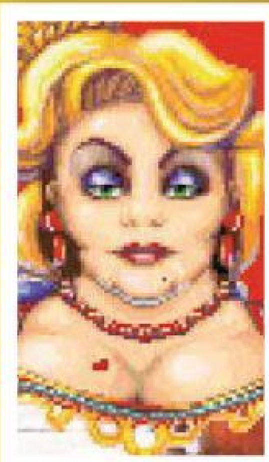
HELEN BACK



Vertont von:
SUSAN SILO

■ Helen ist die Inhaberin von Mom's Café. Sie ist eine feine Dame mit hohen moralischen Werten und guten Manieren des 19. Jahrhunderts. In ihrem Café duldet sie keinen Schabernack, also zeigt euch von eurer besten Seite.

MADAME OVAREE



Vertont von:
SUSAN SILO

■ In einer guten Westernstadt darf natürlich ein Freudenhaus nicht fehlen. Madam Ovaree hat ihren Betrieb und ihre Stammgäste gut im Griff. Dazu gehört auch ein Zircon Jim Laffer, vermutlich ein Urgroßvater von Larry.

Ice Hockey

MEINE WELT IST EINE SCHEIBE



» PUBLISHER: ACTIVISION
» ERSCHIENEN: 1981
» HARDWARE: ATARI VCS

Von Harald Fränkel

» RETRO-REVIVAL

Denke ich an 1981 zurück, fallen mir etliche bedeutsame Ereignisse ein: *Polonäse Blankenese* eroberte Rang 1 der Musikcharts, der Kinoklassiker *Eis am Stiel 3* bekam von der FSK ein Ab-16-Etikett und in Peking fiel eine Tüte mit Hülsenfrüchten um.

Für mich, den sehr präpubertären Harald, geriet die Sache mit der eingangs erwähnten Liebeskomödie zur Tragödie. Meine älteren Kumpels zogen mich nämlich auf, weil ich nicht ins Kino reinkam. Letztlich verendete ich mit Mama in *Cap und Capper*. Deprimierend! Statt *Eis am Stiel* gab es dann aber glücklicherweise Eis mit Stil: *Ice Hockey* von Activision schwang sich 1981 zum besten Sportspiel für die Atari-VCS-Konsole auf. Nur *Winter Games* und *California Games* erreichten sechs Jahre später dasselbe Niveau.

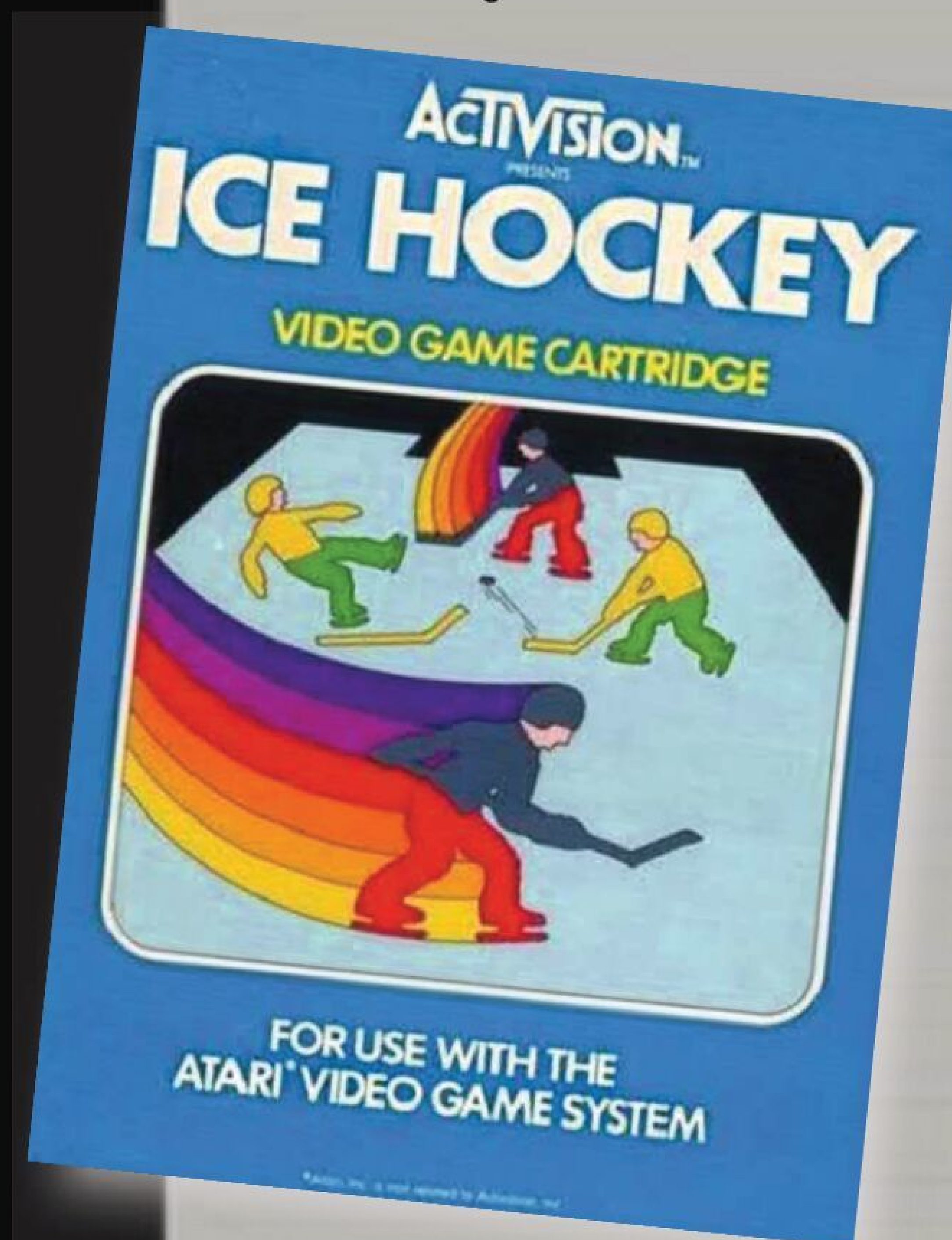
Ice Hockey hat mich sofort liebevoll verpackt und eingetütet. Bis dahin kannte ich nur Sportspiele für das Interton VC 4000. Wobei mich *Cassette #3: Ballspiele* belogen und betrogen hatte. Das Modul für die einzige in Deutschland entwickelte Konsole mit Mikroprozessor versprach 60 Games. Obendrein prangten auf der Packung ein Basketballer, ein Eishockeyprofi und ein Fußball. Am Ende des Tages sahen Tennis, Fußball, Eishockey, Tischtennis, Volleyball, Basketball und Flipper (samt ihren Varianten) dann aber ziemlich genauso aus wie *Pong, Pong, Pong, Pong, Pong, Pong* und *Pong*.

Bei *Ice Hockey* skateten endlich richtige Spielfiguren übers Eis. Zwei gegen zwei. Mensch gegen Maschine. Mensch gegen Mensch. Dank eines Handicap-Systems (ähnlich wie beim Golfsport) triumphierte auch ein weniger versierter Hans-Puck-in-die-Luft mal über einen hartkernigen Puckmuckl. Eishockey galt damals noch als Sport für besonders üble Raufbolde. Deshalb durfte man seine Gegner bei der virtuellen Puckschubserei ungestraft mit dem Schläger bearbeiten und so kurz aus dem Spiel prügeln. Ich grüße die Hanson Brothers aus dem Film *Slapshot* mit Paul Newman!

Meine naiven Kinderaugen fanden die irre realistischen Bewegungsabläufe beim Laufen und Schießen mindestens so sexy, wie es Beate Bock in der TV-Serie *Ein zauberhaftes Biest* war. Als größte Stärke von *Ice Hockey* entpuppte sich die Möglichkeit, bei Schüssen und Pässen pixelgenau zu zielen. Der Puck klebt nicht an der Schlägerkelle, sondern pendelt zwischen links und rechts hin und her. Drücke ich Feuer, wenn die Scheibe ganz links ankommt, geht der Schuss scharf in die entsprechende Richtung. Dasselbe gilt umgekehrt. Befindet sich der Puck in der Mitte, flitzt er schnurgerade übers Eis. Diese Spielmechanik ermöglicht immerhin 32 Schusswinkel und quasi auch pixelgenaues Passen per Bande.

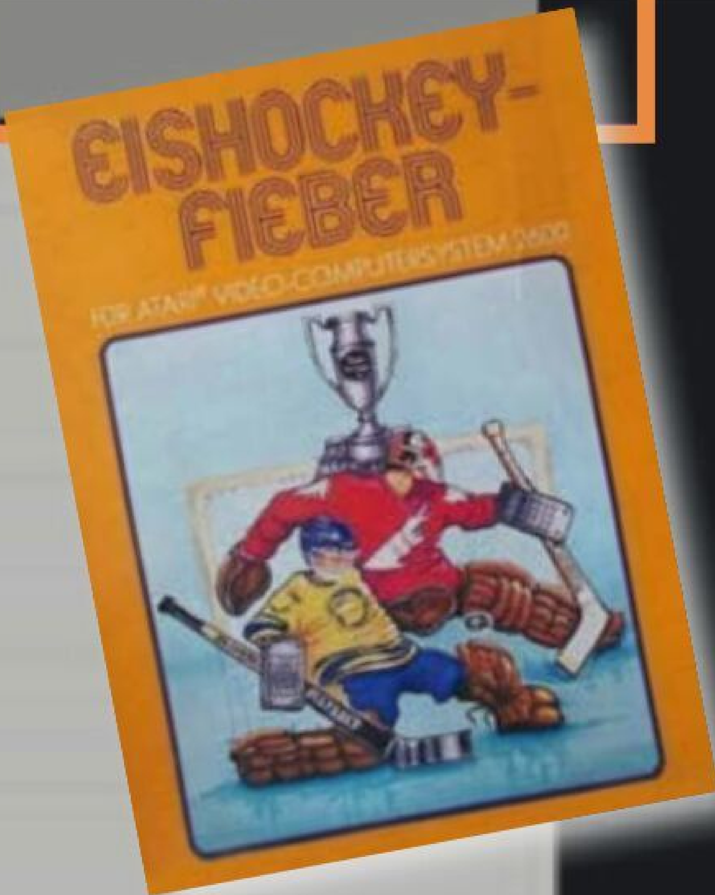
Anno 1983 erschien mit *Eishockey-Fieber* eine mutmaßliche deutsche Version von *Ice Hockey*. Doch Pustekuchen und puck you Goethe: In Wahrheit handelte es sich um einen von der Kaufhauskette Quelle entwickelten Titel. Durch die Blume formuliert hatte sich das Unternehmen sehr von der Urfassung inspirieren lassen (siehe kleiner Vergleichs-Screenshot). Gerüchten zufolge forderte die TV-Zeitschrift *Hörzu* damals sogar Bilder für ihre berühmte Rateseite Original und Fälschung an. Smiley.

So endete meine Geschichte aus der Scheibenwelt: Ich habe meine fiesen Freunde nach der *Eis am Stiel*-Schmach rachedurstig bei *Ice Hockey* zerstört. Es war purer Puck'n'Roll. *



» Das Original.





» Die „Fälschung".

ACTIVISION

CHUCKI

CHUCKIE EGG IST EINER DER BEKANNTESTEN 8-BIT-PLATTFORMER, INSBESONDERE AUF DEM ZX SPECTRUM UND BBC MICRO. WIR NEHMEN DAS MEISTERWERK DES JUNGEN NIGEL ALDERTON UNTER DIE LUPE.

In den 80ern gab es in der britischen Spielerszene heftige Rivalitäten. Natürlich war der ZX Spectrum gegen den Commodore 64 einer der größten Konflikte, doch auch innerhalb der jeweiligen Systeme gab es Scharmützel. Früher wie heute verteidigten die Fans ihr Lieblingsspiel oder -genre vehement gegenüber der Konkurrenz.

In der Anfangszeit des ZX Spectrum gab es einen solchen Kampf zwischen zwei späteren Klassikern: Das langsamere Tempo und die tollen Rätsel von *Manic Miner* standen gegen die rasante Eierjagd von Nigel Aldertons fantastischem *Chuckie Egg*.

Chuckie Egg beginnt malerisch auf einem Bauernhof, der einem stämmigen Bauern namens Hen House Harry gehört. In jedem Segment von Harrys Entengehege findet ihr zwischen neun und zwölf Eier. Unser fleißiger Landwirt muss diese Eier sammeln, um sie auf dem örtlichen Markt zu verkaufen. Außerdem sind auf jedem Bildschirm kleine Maishaufen verstreut, die ihr zwar nicht einsammeln müsst, die aber den Timer kurz anhalten und euch Bonuspunkte bescheren.

INSTRUCTIONS
OBJECTIVE- TO COLLECT EGGS FROM THE HEN-HOUSE.
KEYS

TYPE	UP	DOWN	LEFT	RIGHT	JUMP
1	2	W	9	0	Z OR M
2	--CURSOR--KEYS--				4 OR 9
3	I	J	A	S	0 OR 1

KEY TYPES 1 & 2 ARE PRESET AND CANNOT BE CHANGED BUT THE TYPE 3 KEYS ARE USER DEFINEABLE.
) REDEFINE KEYS ◆ PRESS 1,2 OR

» [ZX Spectrum] Selten für 1983: Ihr könnt eure Tasten selbst belegen.



» [ZX Spectrum] In Level 2 hüpft ihr zum ersten Mal über Löcher im Boden.

Leider sind die Dinge im Entenstall etwas außer Kontrolle geraten. Die Entenmutter sitzt ungeduldig im Käfig und schaut euch zunächst beim Eiersammeln zu. Im Stall verfolgen euch überdimensionierte Küken, die eher an Strauße auf Drogen erinnern, und verteidigen die Eier.

Darüber hinaus ist jeder Abschnitt mit Plattformen, Leitern, Lücken und Aufzügen vollgestopft. Harry verfügt zwar über eine begrenzte Sprungkraft und flitzt kreuz und quer durch das Gehege, aber wenn er zwischen die untersten Lücken auf dem Bildschirm fällt, ist das für unseren Eiersammler tödlich. Umgekehrt kann er problemlos die gesamte Höhe des Hühnerstalls hinunterfallen – ein probates Fluchtmittel vor den erbarmungslosen Küken. ▶

» Insgesamt denke ich, dass ich ziemlich gute Arbeit geleistet habe. «
SEAN TOWNSEND

IE EGG

HARRY DER PROFI

Mit diesen Tipps knackt ihr jeden Highscore.





PFADFINDER

Die Levels in *Chuckie Egg* folgen keinem festgelegten Muster, trotzdem gibt es eine optimale Route, je nach den Bewegungen der kleinen Entlein. Diese Route solltet ihr finden, dann habt ihr es leichter, sobald Mama ihren Käfig verlässt.



GIPFELSTÜRMER

Die Liftsteuerung ist traditionell sehr schwierig umzusetzen. Zu eurem Glück nimmt es die Kollisionsabfrage nicht ganz so genau, sodass ihr etwas Spielraum beim Hüpfen habt. Ihr müsst nur absteigen, bevor ihr oben ankommt!



HUNGERHAKEN

Falls ihr euch auf die Jagd nach dem Highscore machen wollt, kommt ihr an den Maiskolben nicht vorbei. Jeder Kolben bringt euch 50 Punkte und eine kurze Verschnaufpause. Ihr müsst euch aber beeilen, denn auch die kleinen Enten sind hungrig.







ZEITMANAGER

Anfangs habt ihr für eure Eiersuche noch sehr viel Zeit. In späteren Levels müsst ihr ein Auge auf die Uhr haben, da ihr euch hin und her bewegen müsst. Wenn euch die große Ente verfolgt, kann schnell Stress aufkommen.



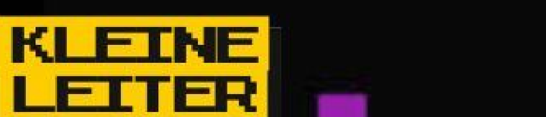
WEITSPRINGER

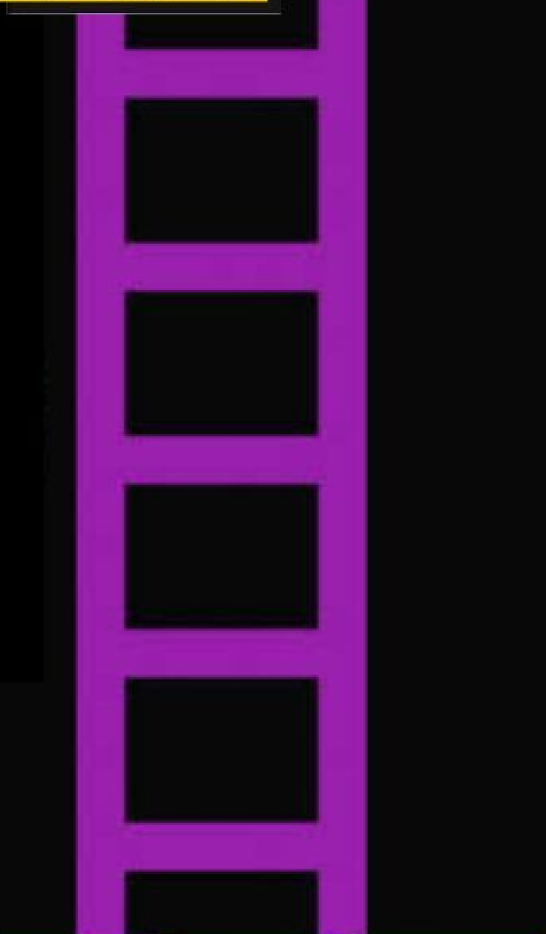
Harry hält einen Sturz aus großer Höhe ohne Probleme aus. Solltet ihr allerdings durch ein Loch im Boden fallen, verliert ihr ein Leben. Diese Löcher findet ihr in mehreren Variationen, gerne auch unter den Aufzügen.

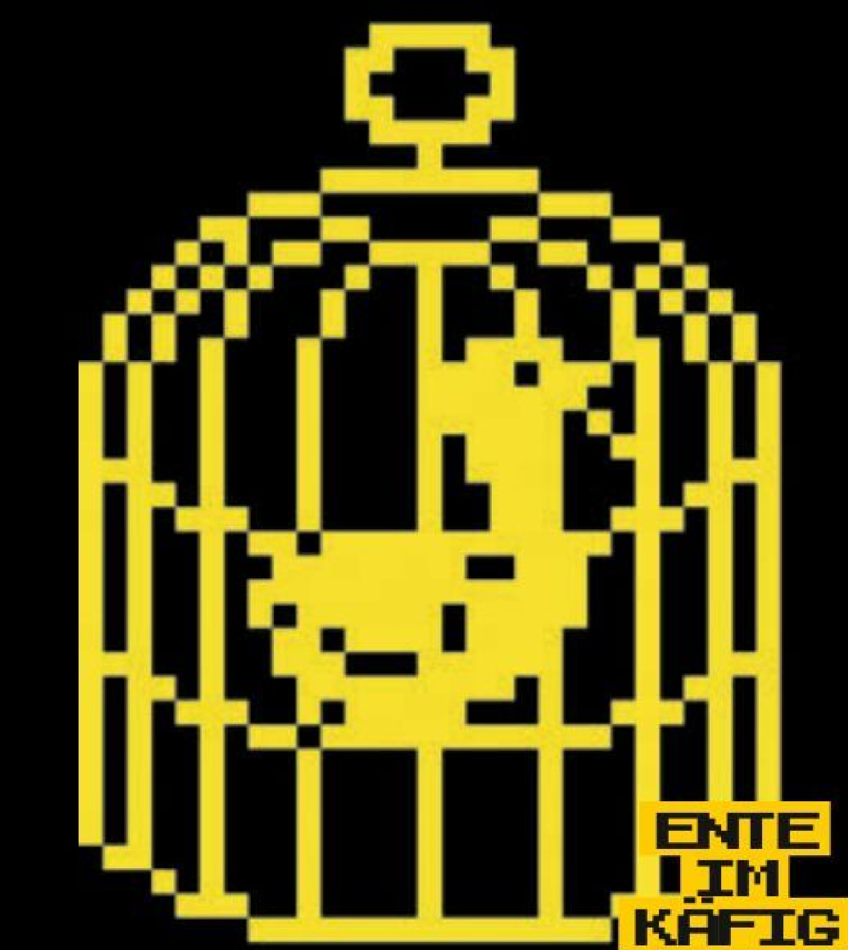


AKROBAT

Während Harry in den meisten Konvertierungen den Gesetzen der Physik unterliegt, seid ihr auf dem Spectrum in euren Bewegungen sehr frei. Ihr müsst nur aufpassen, die Plattformen zur richtigen Zeit zu treffen.









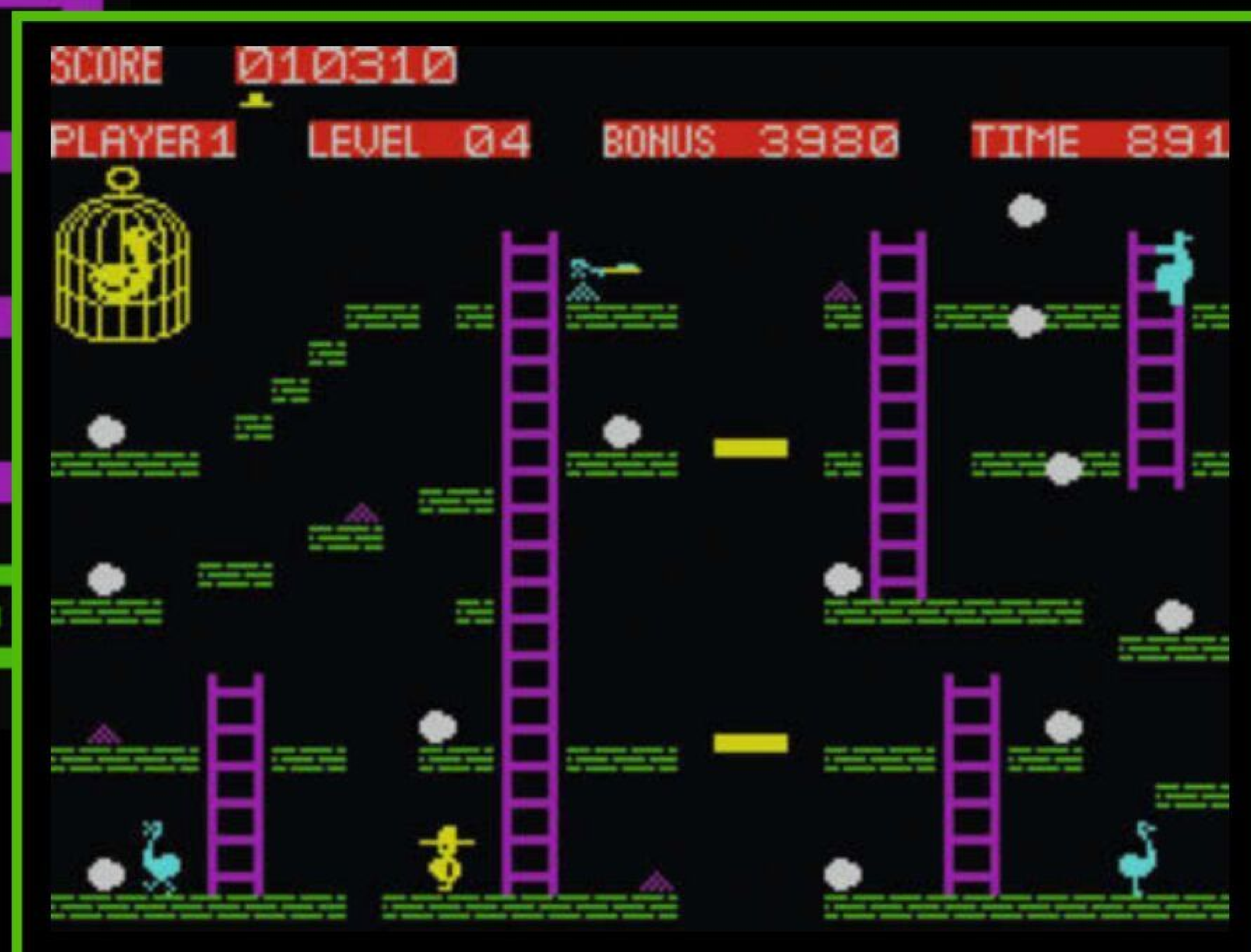
» [ZX Spectrum] Im dritten Level bekommt ihr es zum ersten Mal mit Aufzügen zu tun.

MAIS

Im Verlauf von acht zunehmend schwieriger werdenden Levels müssen wir die aggressiven Küken mit Hilfe von Leitern und Plattformen umgehen. Über die Feinde drüberspringen geht, anders als in *Manic Miner*, nicht. Mit jedem Schauplatz steigt das Risiko für Harry: Im ersten Level gibt es nur zwei Entenküken und sonst nichts, was dem Farmer schaden könnte.

Ein Level weiter wartet eine gefährliche Lücke im unteren Stockwerk, während später der erste Aufzug auftaucht, der einen echten Albtraum in Sachen Gesundheit und Arbeitsplatz-Absicherung darstellt. Wenn ihr den Aufzug nicht richtig betretet, stürzt Harry nach unten und in den Spalt darunter – ein weiteres Leben ist dahin. Im vierten Level sind die Plattformen noch tückischer: Kleine Lücken und zerbrochene Leitern machen das Eiersammeln zu einem gefährlichen Unterfangen.

Aber für Harry kommt es sogar noch schlimmer: Bereits auf dem ersten Bild-





» [ZX Spectrum] Je näher ihr an den Käfig heranmüsst, desto gefährlicher wird es.



» [ZX Spectrum] Ihr müsst euch beeilen, die Küken fressen euch den Mais weg.

SEITENSPRÜNGE






COMMODORE 64

Obwohl sie dem Spectrum-Original nicht allzu sehr ähnelt, hat die C64-Fassung einen gewissen Reiz. Die Sprites sind schön farbig, wenn auch etwas groß. Bei jedem Sprung ertönt ein irritierender Soundeffekt. Aber irgendwie passt alles zusammen und spielt sich flüssig.

ATARI 800

Auf dem Atari 800 sieht das Spiel dank eines Pseudo-3D-Effekts ganz anders aus. Obwohl die Spielfigur hier am größten ist, kann Harry immer noch souverän durch die Levels navigieren. Einzig der Soundeffekt beim Springen ist nervtötend.

BBC MICRO

Doug Anderson legte hier selbst Hand an, was man dem Endergebnis deutlich anmerkt. Grafisch und in der Physik die beste Konvertierung! Aus Nostalgiegründen spielen wir aber immer noch etwas lieber auf dem Spectrum.

SCHNEIDER CPC

Auch die Schneider-Version kann sich sehen lassen. Die etwas kantigere Bildschirmdarstellung schadet dem Spiel nicht. Dank knackiger Steuerung flitzt Harry mühelos durch den Entenstall. Bonuspunkte gibt es für die schönsten Eier.

DRAGON 32/64

Es ist nicht verwunderlich, dass A'n'F ihr erfolgreichstes Spiel auf so vielen Systemen wie möglich vermarkten wollte. Mark Webb leistete ganze Arbeit, Harry hat scheinbar ein paar Kilo mehr auf den Hüften, was ihm aber nicht schadet.

schirm wartet die Mutterente in ihrem Käfig in der linken oberen Ecke auf euch. Während eures ersten Durchgangs fragt ihr euch zunehmend, was es denn damit auf sich hat. Nachdem ihr die acht Levels erfolgreich beendet habt, beginnt das Spiel erneut. Doch nun sind die Küken verschwunden – eine trügerische Idylle. Denn nach einer kurzen Orientierungsphase öffnet sich der Käfig und die wütende Entenmutter stürzt sich auf euch. Unter diesen erschwerten Bedingungen ist es deutlich stressiger, die Eier zu sammeln.

Vergesst eure bisherigen Taktiken, das sorgfältige Studium der Küken, das notwendige Timing, die vorsichtigen Sprünge auf die Aufzüge. *Chuckie Egg* ist ab sofort ein erbarmungsloses Katz- und Mausspiel! Unaufhörlich jagt euch die Ente durch alle Levels, und hat sie euch einmal erreicht, verliert ihr ein wertvolles Leben. Diese werden übrigens durch die niedlichen Strohhüte am oberen Teil des Bildschirms dargestellt.

Die Punktevergabe in *Chuckie Egg* hängt in erster Linie vom Timer ab, der in der oberen rechten Ecke abläuft. Links neben dem Timer befindet sich ein Bonuszähler, der mit ablaufender Zeit immer kleiner ▶

»Der knifflige Teil bestand darin, die Plattformen nach einem Sprung zu treffen.«

SEAN TOWNSEND

EI

KÜKEN

Wo fühlt Harry sich am wohlsten?



ELECTRON

Hier müsst ihr mit einem kleinen Flimmern zurechtkommen, was auf Dauer störend sein kann. Davon abgesehen ist die Version identisch mit der des großen Bruders, des BBC Micro.



MSX

Diese farbenfrohe Version ist gleichzeitig die schnellste Version von *Chuckie Egg*. Leider ist die Sprungmechanik nicht sehr ausgefeilt, und die Aufzüge funktionieren nicht immer. Dafür trägt Harry einen hübschen grünen Hut.



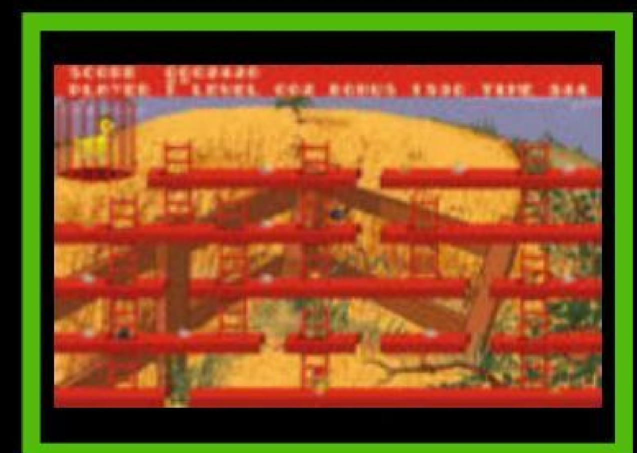
ATARI ST

Zwischen dem Original und der Konvertierung für den Atari vergingen fünf Jahre. Grafisch könnt ihr diese fünf Jahre gut sehen, die Hintergründe sind hübsch aufbereitet, und die Sprites sehr gelungen.



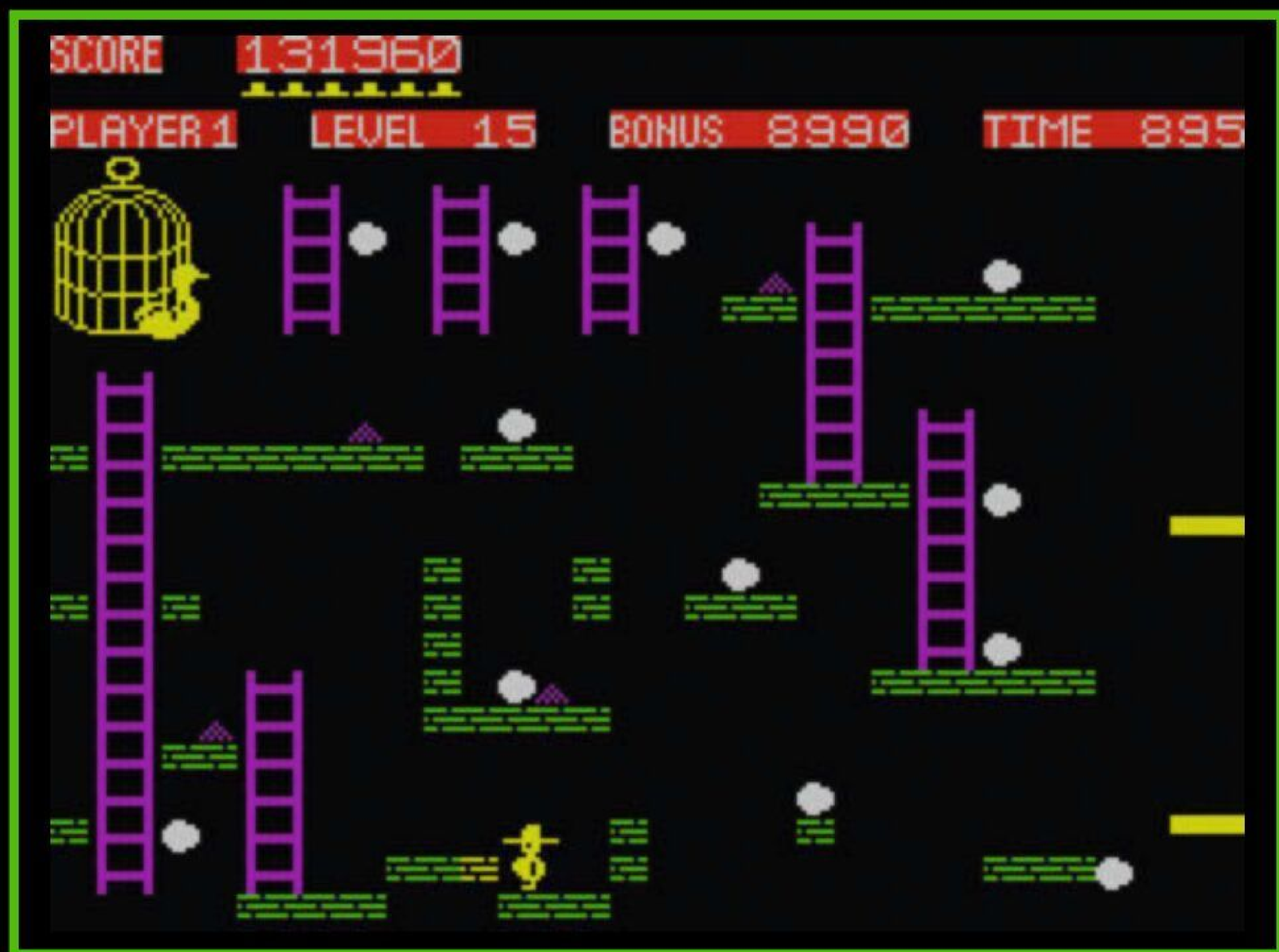
PC

Ste Cork programmierte die DOS-Version, die angenehm schnell läuft und in der ihr die farbenfrohen Hintergrundbilder selbst auswählen könnt. Harry sieht gut aus und bewegt sich flott, aber auch die Enten sind deutlich agiler.



AMIGA

Rein oberflächlich betrachtet findet ihr hier das exakt gleiche Spiel wie auf dem Atari ST. Die Sprünge sind leider nicht sehr präzise, dafür ist die Musik stimmig. Auf dem guten alten Spectrum hat uns *Chuckie Egg* insgesamt besser gefallen.

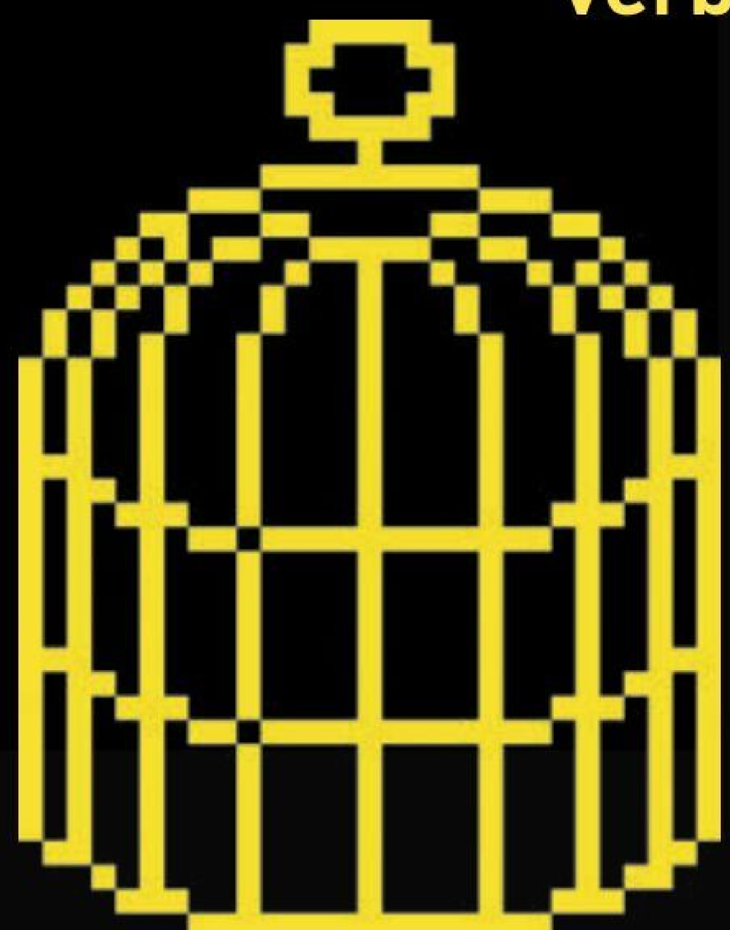


» [ZX Spectrum] Die wütende Ente will ihre Eier zurück!



» [ZX Spectrum] Auch die Küken machen euch das Leben schwer.

» Ohne *Chuckie Egg* hätte ich nicht die letzten 37 Jahre mit Softwareentwicklung verbracht. «
SEAN TOWNSEND



▶ wird. Da der Startbonus mit steigendem Schwierigkeitsgrad zunimmt, können bis zu 9.000 Punkte durch schnelles Vorgehen erreicht werden. Für Mais bekommt ihr 50 Punkte, ein Ei bringt euch 100 Punkte ein. Alle 10.000 Punkte erhaltet ihr ein zusätzliches Leben, Punktesammeln lohnt sich also.

Die begehrten Strohhüte sind immens wichtig, denn neben genauen Sprüngen müsst ihr oft auf alternative Fortbewegungsmittel zurückgreifen. Beispielsweise sind da die Aufzüge. Es erfordert viel Übung und Timing, um den Sprung auf die gelben Platten zu perfektionieren. Glücklicherweise hilft euch das Spiel etwas und bringt Harry in Sicherheit, wenn er nah genug ist.

Harry selbst springt durch die Levels, als wäre er ein menschlicher Flummi. In späteren Leveln müsst ihr aber vorsichtig sein, damit ihr nicht von einer Plattform abprallt und in die dunkle Tiefe stürzt. Dieser flüssige Spielablauf ist eine Qualität, die *Chuckie Egg* von seinen steifen Konkurrenten unterscheidet und dafür sorgt, dass das Spiel 38 Jahre nach Veröffentlichung als Klassiker gilt.

Der legendäre Status von *Chuckie Egg* wurde im Lauf der Jahre durch eine Reihe von Wiederveröffentlichungen gefestigt, insbesondere als Budget-Spiel und auf

HARRY

MUTTER-ENTE

FRESSENDES KÜKEN



» [ZX Spectrum] Ihr solltet euch früh überlegen, wie ihr an der Mutter vorbeikommt.



Beau Jollys Kompilation *10 Computer Hits*. A'n'F veröffentlichte das Spiel in einer Reihe von Formaten, wobei der Mitinhaber Doug Anderson mit seiner BBC-Micro-Portierung einen besonders großen Erfolg erzielte.

Als Nigel Alderton, der ursprüngliche Schöpfer des Spiels, zu Ocean Software wechselte, entwarf der Publisher intern einen Nachfolger. Das wesentlich größere *Chuckie Egg II* bot einfache Rätsel und Erkundungsfunktionen; es erinnerte eher an *Jet Set Willy* und die *Wally Week*-Spiele als an seinen eigenen Vorgänger.

Chuckie Egg II bietet zwar mehr Abwechslung, aber der Geist des Originals ist nicht zu spüren. Die langweiligen Abschnitte und frustrierenden Höhlen sind weit entfernt von der rasanten Spannung des zeitlosen Meisterwerks von Nigel Alderton.

Im Gegensatz zu seinem Nachfolger machen die straffe Steuerung und das wunderbar unkomplizierte Spielgeschehen *Chuckie Egg* auch heute noch zu einem Vergnügen. Auf euch wartet eine Hatz mit Schwung und Eleganz, während Harry in seinem Entenstall herumwuselt, Eier sammelt und Verfolgern ausweicht. Also, Latzhosen und Gummistiefel an, und ab ins Vergnügen! *

» **[ZX Spectrum] *Chuckie Egg II* kam leider nicht an den ersten Teil heran.**





ENTWICKLER-INTERVIEW

Wir sprechen mit Sean Townsend, dem Mann hinter den C64- und Atari-800-Versionen.

RG: Weshalb hast du *Chuckie Egg* konvertiert?

ST: Ich habe direkt für A'n'F gearbeitet, und übrigens nicht nur *Chuckie Egg*, sondern auch *Chuckie Egg II* und *Gumshoe* konvertiert. Mein erster Computer war ein VC 20, gefolgt vom C64 und dem Atari. Deshalb hatte ich noch nie Spiele für den Spectrum gesehen. Ich musste das Spiel also erst einmal selbst spielen, und es hat mir viel Spaß gemacht. Nigel hat großartige Arbeit geleistet!



RG: Hast du Nigel jemals getroffen?

ST: Nein, ich habe ihn nie getroffen und bekam auch keine Unterstützung. Allerdings bekam ich Hilfe von Mike Webb, der auch bei A'n'F arbeitete. Mike hatte schon andere Spiele konvertiert, ich habe von seiner Erfahrung profitiert.

RG: Wie sah dein Arbeitsprozess aus?

ST: Die erste Phase bestand darin, die Levels auf dem Bildschirm zu zeichnen. Die C64-Version war einfach, aber ich wollte die Möglichkeiten des Atari ausnutzen. Das sieht man an den 3D-Plattformen, den Leitern und an der Art und Weise, wie Harry sich nach oben bewegt. Nach dieser Vorarbeit begann ich mit Harrys Bewegungsmöglichkeiten. Der knifflige Teil bestand darin, die Plattformen nach einem Sprung zu treffen. Die Küken kamen als Nächstes, in der Atari-Version waren sie Software-Sprites, und es dauerte eine Weile, bis sie so funktionierten, wie sie sollten. Die Mutterente war im Vergleich dazu sehr einfach.

RG: Warum ist das Sprite so groß geraten?

ST: Harry besteht aus einem mehrfarbigen Sprite. Um das auf dem C64 zu verwirklichen, musste ich die Breite verdoppeln, weshalb er im Vergleich zu den einfarbigen Versionen etwas unförmig aussieht.

RG: Warum hast du dann mehrere Farben verwendet?

ST: Ich glaube nicht, dass ich mit einem einfarbigen Sprite auf dem C64 und dem Atari durchgekommen wäre – beide Geräte hatten bessere Grafikfähigkeiten, die Spieler erwarteten einen gewisser Standard.

RG: Wie hast du die Ports aus technischer Sicht entwickelt?

ST: Beide Versionen wurden auf einem Atari 600XL unter Verwendung einer MAC65-Kassette entwickelt. Die C64-Version habe ich über die serielle Schnittstelle aufgespielt, ein kleines BASIC-Programm war dafür da, sie zu empfangen. Mike Webb entwickelte den Schnelllader für die Kassettenversion.

RG: Hättest du im Nachhinein gerne etwas anders gemacht?

ST: Insgesamt denke ich, dass ich ziemlich gute Arbeit geleistet habe, vor allem, weil es mein erstes veröffentlichtes Spiel war. Einige der Kommentare auf YouTube schwärmen von der Atari-Version, andere mögen sie überhaupt nicht. Mit der C64-Version ist es das Gleiche. Aber es war der Beginn meiner Programmierkarriere – ohne *Chuckie Egg* hätte ich wohl kaum die letzten 37 Jahre mit der Entwicklung von Software verbracht.

MAKING OF

battle

EIN EGO-SHOOTER À LA *DOOM* AUF DEM SEGA MEGA DRIVE? DAS FUNKTIONIERT NICHT! SO DACHTE MAN 1993. DOCH DOMARK TRAT DEN BEWEIS AN, DASS DAS NICHT STIMMTE.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** ACCLAIM ENTERTAINMENT
» **ENTWICKLER:** DOMARK/THE KREMLIN
» **ERSCHIENEN:** 1994
» **PLATTFORM:** MEGA DRIVE / MEGA-CD
» **GENRE:** EGO-SHOOTER

» [Mega Drive] Viel Ärger gab es im Kern.

Die Spielelandschaft sollte ab 1993 nie mehr dieselbe sein. Auslöser dieser Revolution waren vier Buchstaben: *Doom.* Als Space Marine eine Mars-Station und später gar die Hölle von Dämonen zu befreien, war id deutlich spaßiger gelungen als zuvor das Nazi-Abschießen in *Wolfenstein 3D.*

Aber es war dieser „Vorgänger“, der den Publisher Domark überzeugte, dass Ego-Shooter Potenzial hatten. Ein Partnerstudio sollte einen Low-Budget-Horrorfilm für Konsole adaptieren, das war für Domark die Chance. Jim Blackler, leitender Programmierer von *Battle Frenzy* (das im Original *Bloodshot* hieß) erinnert sich: „Ein Ego-Shooter eignete sich für dieses Setting am besten.“ Da gab es nur ein Problem: das Mega Drive. Die Sega-Konsole stellte zwar 2D-Sprites und Parallax-Hintergründe toll dar. Aber für pixelbasierte 3D-Grafik war sie viel zu langsam.

Doch Jim Blackler ließ sich davon nicht abhalten. „Ich wollte Wände im Stil von *Wolfenstein 3D* rendern. Dazu erstellte ich eine Art Leinwand aus einem Block von benutzerdefinierten Zeichen. So erschuf ich die Hälfte der Wände. Für die andere Hälfte spiegelte ich sie und legte eine andere Farbe drüber“, erklärt er. Seine Demo begeisterte das interne Domark-Studio The Kremlin. Es folgte ein Treffen mit Manager und Fantasyspiel-Ikone Ian Livingstone. „Ich schlug vor, anstatt der Filmumsetzung ein eigenständiges Spiel zu entwickeln – und er stimmte zu“, erzählt Blackler. Unterstützt wurde er von Grafiker Joe Groombridge, der sich erinnert: „Jim hatte eine bahnbrechende Methode entwickelt, um eine einfache 3D-Umgebung zu schaffen, die es auf dem Mega Drive noch nie gegeben hatte.“





» [Mega Drive] Im Intro wird der Chip eingesetzt.

Die Ausgangslage konnte für Domark nicht besser sein: Sie hatten die Grundzüge einer First-Person-Engine für ein Genre, dass dank *Doom* gerade explodierte. Und auch das Science-Fiction-Thema der Filmlizenz passte gut. Die Handlung wurde aber geändert und angepasst, damit die Umgebung mit ihren Korridoren so glaubhaft wirkt, wie es eine SF-Story es eben kann. Joe erinnert sich: „Wir haben uns mehrere Hintergrundgeschichten ausgedacht, bis wir die Idee hatten, dass man aus einem Raumschiff entkommen musste, bevor einem der Sauerstoff ausgeht.“



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DRAGON SPIRIT (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1989

MARKO'S MAGIC FOOTBALL
SYSTEM: MEGA DRIVE, DIVERSE
JAHR: 1993

WIZARD PINBALL
SYSTEM: GAME GEAR
JAHR: 1995


» Programmierer Jim Blackler.


» Grafiker Joe Groombridge.



» [Mega Drive] *Bloodshot* lautete der Originaltitel.

frenzy



» Rumblödeln war während der Entwicklung erlaubt.



» Eine frühe Konzeptzeichnung.



Wir schreiben den 29. Dezember 2049. Eine Mondbasis der Menschen wird von einem außerirdischen Schiff angegriffen. Die Erdföderation entsendet einen Raumkreuzer, dessen Besatzung jedoch von den Killer-Robotern ausgelöscht wird. Die Föderation schleppt das Schiff zur Erde zurück und entdeckt, dass eine feindliche Flotte im Anflug ist. Der Spieler bekommt als Elitesoldat den „Battle Frenzy"-Chip eingepflanzt, der ihm laut Handbuch „Superkräfte, blitzschnelle Reflexe und eine unstillbare Lust am Töten" verleiht. „Bloodshot" nennt sich dieser Zustand – daher der Originaltitel. Unser Trooper zieht seinen Schutzanzug an, entert einen außerirdischen Truppentransporter und tötet dessen Besatzung. Jetzt kann es richtig losgehen …



» [Mega Drive] Die Korridore waren eng.

In Anbetracht der Größe der Aufgabe war das *Battle Frenzy*-Kernteam sehr klein. Joe Groombridge erstellte den Großteil der Grafik, Mike Ash die Musik und Soundeffekte, Jim Blackler Spieldesign und Programmcode.

Jim erläutert: „Genau das machte das Projekt so reizvoll. Ich liebe es, wenn man Wege finden muss, um Dinge zu tun, die andere für unmöglich halten." Die 2D-Grafiken zeichnete Joe Groombridge mit *Deluxe Paint*, einem Amiga-Programm, mit dem auch Bild-für-Bild-Animationen erstellt werden konnten. „Die Grafik musste Sprite-basiert sein, weil das Mega Drive nicht die Leistung für die Darstellung bewegter 3D-Polygone besaß", erklärt Joe. Jim Blackler gelang es, dass die Grafik dennoch flüssig wirkte. „Dazu habe ich eine große Menge an vorgeneriertem Code verwendet", erklärt er. „Im Grunde waren die ▶

SEITEN-SPRÜNGE

WIE UNTERSCHEIDEN SICH DIE VERSIONEN FÜR MEGA DRIVE UND MEGA CD?

MEGA DRIVE

2D-Ballereien und Hüpfspiele waren auf dem Mega Drive angesagt. Deshalb sorgte *Battle Frenzy* für frischen Wind. Die Handlung wurde von Ian Livingstone mitentwickelt, die Technik stammt von Jim Blackler. Für Fans der Konsole, die das Gefühl hatten, dass die Spiele altbacken waren, war Domarks Shooter die perfekte Lösung. Er wurde in Europa als Modul und in den USA über den Sega Channel veröffentlicht.



MEGA-CD

Schluss mit dem Gepiepse! Die CD enthält einige brillante, stimmungsvolle Musikstücke von Mike Ash. Auch die Soundeffekte wurden verbessert. Es gab ein paar weitere Extras, doch weil weniger Arbeitsspeicher zur Verfügung stand und die Zugriffsgeschwindigkeit langsamer war, fehlten andererseits Elemente des Originals. Für den Soundtrack lohnte sich der Kauf der Mega-CD-Fassung aber.



» Wir hatten die Chance, den ersten Ego-Shooter für die Sega-Konsole zu produzieren. « JOE GROOMBRIDGE

» Ich liebe es, wenn man Wege finden muss, um Dinge zu tun, die andere für unmöglich halten. «
JIM BLACKLER

Texturen für jede mögliche Pixelhöhe auf dem Bildschirm vorgefertigt."

Gleichzeitig kämpfte Groombridge damit, die gespiegelten Wände nicht wie Kopien aussehen zu lassen: „Die Gestaltung der Schiffsinnenräume war bei Weitem der schwierigste Aspekt." Um die Symmetrie zu kaschieren, habe Jim Blackler es ihm ermöglicht, kleinste Unterschiede in den Texturen zu erzeugen. So war es möglich, Farben in der *Battle Frenzy*-Engine auszutauschen. „Aber es standen nur acht Farben zur Verfügung." Weil Böden und Decken nur aus einer Farbe bestehen konnten, waren Details wie die Beleuchtung wichtig, damit die Grafik ein wenig Abwechslung erhielt. Inspiration holte sich Groombridge bei *Star Wars*: „Das Innere des Todessterns hatte diese kultigen weißen Lichtstreifen in den Wänden. Ich habe versucht, meine eigene Version davon zu gestalten."

Das Kern-Trio wurde von weiteren Kremlin-Mitarbeitern ergänzt. Joe Myers steuerte die Charakteranimationen bei, denn damit hatte Groombridge in seinem ersten Projekt als Hauptgrafiker keine Erfahrung. „Joe, Mike Adams und Jason Cunningham wussten so viel darüber und hatten jahrelange Erfahrung", erinnert sich Groombridge. „Ich habe diese alten Zeiten geliebt; es gab diese Kameradschaft, weil jeder in der Branche Feuer und Flamme war und jede Menge wilde, kreative Projekte produzierte. Aber es war noch möglich, ein Spiel mit drei Leuten zu entwickeln.

Zum Schluss wurde das Intro von Mark Richards und Junior Walker erstellt, der sich als einer der wenigen Domark-Leute mit 3D-Modellen auskannte. „Junior entwarf und baute das außerirdische Raumschiff auf einer Silicon-Graphics-Workstation", erinnert sich Groombridge. „Ihm bei der Arbeit zuzusehen war verblüffend – es war so anders als meine 2D-Methode." Groombridge lernte Begriffe wie Splines und Lofts und bekam das Gefühl, dass für 3D-Grafik Mathematik wichtiger war als Kunst. „Ich konnte ja nicht ahnen, dass die 3D-Grafik innerhalb eines Jahres die Spieleentwicklung völlig verändern würde."

Als ob es nicht schon schwierig genug gewesen wäre, einen Ego-Shooter in das Hardware-Korsett des Mega Drive zu quetschen, bestand Blackler darauf, dass *Battle Frenzy* einen Splitscreen-Modus bekommen sollte. „Ich habe Splitscreen-Spiele schon immer geliebt und wollte das unbedingt einbauen", beteuert Joe. „Allerdings war es eine große Herausforderung, das auch hinzubekommen." Als das Spiel fertig war, führte ein Produktionsproblem zu grafischen Fehlern, die auf einigen Texturen zu sehen waren. Und dann kam gleich die nächste Herausforderung: Der vorgenerierte Texturcode beanspruchte fast die Hälfte des verfügbaren Speichers auf der 2-MB-Cartridge. Doch Domark wollte das Spiel auch auf Mega-CD verkaufen, wodurch weniger RAM zum Speichern zur Verfügung stand. Jim Blackler musste also eine Lösung finden, um das Spiel an das Medium anzupassen.

Die ersten Kritiken waren durchaus ordentlich. „*Bloodshot* bietet alles, was man sich von einem anständigen Shoot-em-up wünscht", schwärmte *C&VG* im Frühherbst 1994. Der Autor lobte Umfang, Grafik, Splitscreen-Modus, die dicken Wummen und die schrägen Aliens. Doch Konkurrenz kün-



» Mega Drive] Tötet den bösen Roboter!

NOCH MEHR EGOMANEN

ES GIBT WEITERE MEGA-DRIVE-TITEL MIT 3D-GRAFIK!



ZERO TOLERANCE

Zero Tolerance von Entwicker Technopop und Publisher Accolade wurde gleichzeitig mit *Battle Frenzy* entwickelt, hatte aber einen anderen Ansatz. Die Grafik war hübscher, das 3D-Fenster aber kleiner. Dadurch hatten die Entwickler mehr Spielraum für das Gameplay.



DUKE NUKEM 3D

Die Mega-Drive-Version des besten *Duke*-Spiels wurde 1998 in Brasilien veröffentlicht, es gab jedoch Rechtsstreitigkeiten. Mit deutlich weniger Levels und einer stark reduzierten Grafik-Qualität ist es kein Vergleich zum PC-Original. Aber der Versuch zählte.



CORPORATION

1992 wurde die düstere Dystopie *Corporation* veröffentlicht. Es dürfte der erste Mega-Drive-Ego-Shooter gewesen sein. Das merkt man auch an der blockigen Grafik. Dennoch war die Umsetzung für die 16-Bit-Konsole eine besondere Leistung.



STAR CRUISER

Das Spiel war 1990 Japan-exklusiv. Es bezog Weltraumkämpfe und Rollenspielelemente ins Gameplay ein. 3D-Polygon-Grafiken, ein Open-World-Universum und schnelle Action sorgen für ein faszinierendes Erlebnis. Schade, dass es nie im Westen erschien.



WOLFENSTEIN 3D

Das bis 2019 in Deutschland indizierte Spiel erschien erst 2013 als Homebrew-Version auf dem Mega Drive, obwohl schon 1994 eine Portierung in Entwicklung gewesen war. Die Umsetzung des berühmten Ego-Shooters ist schnell und actionreich.



» [Mega Drive] Unter Zeitdruck müsst ihr entkommen.

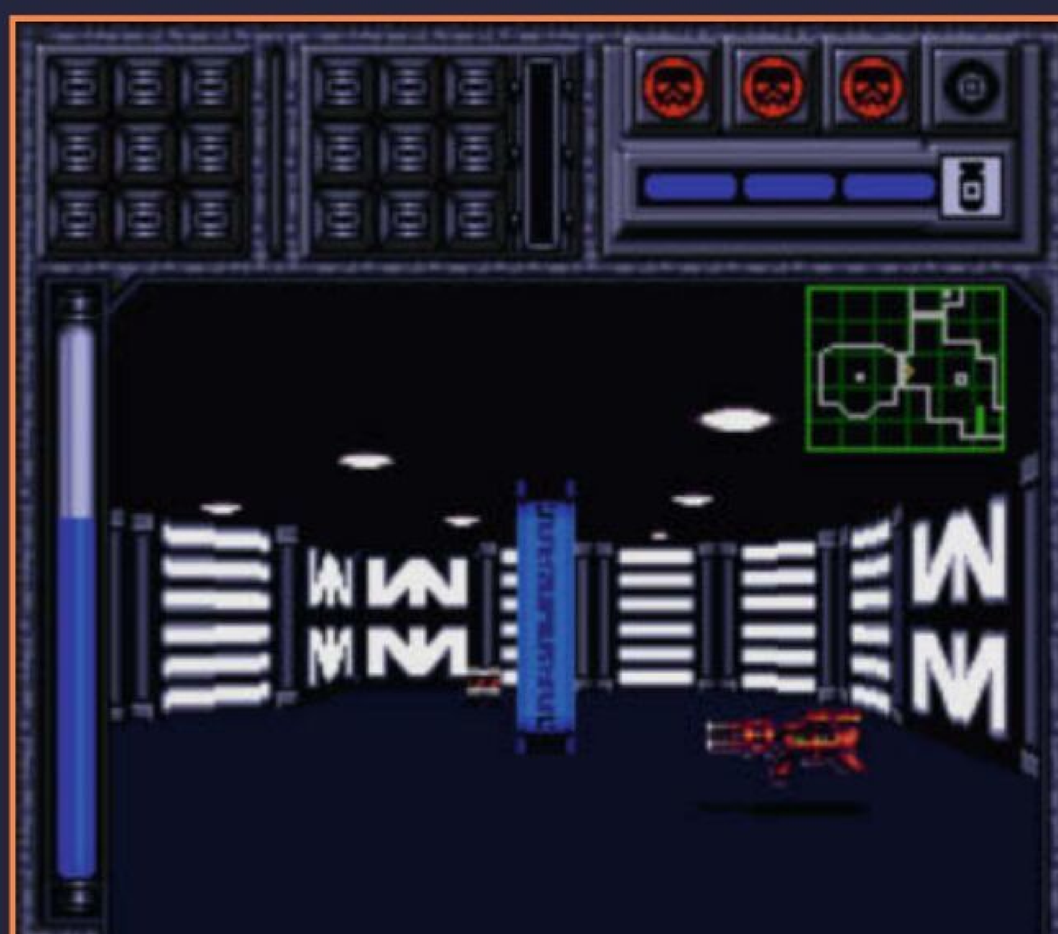


» [Mega Drive] Die Alien-Flotte nähert sich.





» [Mega Drive] Der Metallic-Look erinnert an alte Bitmap-Bros.-Titel.


» [Mega Drive] Der Dreifach-Schuss ist ein Upgrade.

digte sich an: Accolade entwickelte zeitgleich *Zero Tolerance* für das Mega Drive. Blackler erinnert sich: „Sie verfolgten einen anderen Ansatz, und obwohl es insgesamt das bessere Spiel war, war das Grafikfenster viel kleiner.“ Für ihn war klar, dass die Medien beide Titel miteinander vergleichen würden, anstatt jedes für sich zu betrachten. „Das fand ich wirklich frustrierend!“, sekundiert Groombridge.

In Deutschland und in den USA wurde *Bloodshot* in *Battle Frenzy* umbenannt, um Verwechslungen mit dem gleichnamigen Comic zu vermeiden. Die deutschen Kritiker waren weniger begeistert. Die *Play Time* vergab in der Ausgabe 2/95 gerade einmal 39 Prozent. Ein halbes Jahr später bewertete die *Man!ac* die CD-Version mit 42 Prozent und bemängelte die ruckelige Grafik und den öden Spielablauf.

Blacker verteidigt sich: „Wir wollten bessere Animationen, aber wir waren durch die Technik sehr eingeschränkt. Klar, mehr Feinde und Waffentypen hätten für mehr Abwechslung gesorgt, aber ich glaube nicht, dass ich das Spiel viel besser hätte machen können, als es war. Ich habe damals am Limit meiner Fähigkeiten gearbeitet und musste mir im Eiltempo einiges über 3D-Grafik und Simulationen beibringen.“

Ideen hatte Jim Blackler viele. *Battle Frenzy* sollte schneller sein als *Commando*, er hätte sich auch ein Ballerspiel mit Side-scrolling vorstellen können oder eine Art 3D-*Gauntlet*. Blackler war auch der Meinung, dass eine Umgebungskarte nicht notwendig war. Wählbare Waffen mochte er auch nicht. Aber der Druck war groß: *Battle Frenzy* sollte sich wie andere Ego-Shooter spielen. „Also habe ich viele interne Kämpfe verloren“, resümiert der Programmierer.

Für Joe Groombridge war *Battle Frenzy* ein Karriere-Sprungbrett. Sein Resümee: „Das Spiel hätte mehr Abwechslung bei den Levelzielen vertragen können, aber insgesamt war ich sehr stolz auf das, was wir erreicht hatten. Jims technische Leistung wurde zu Recht hervorgehoben – ich bin immer noch erstaunt, was er aus der Konsole herausgeholt hat!“ Besondere Freude hatte Groombridge damit, makabre Gegner wie Head Squeeze (einen bizarren Björn-Borg-Verschnitt) zu entwerfen und zum Leben zu erwecken. „Er war ein schwebender Bösewicht mit einem Eisen-Stirnband um seinen Schädel, das sich zusammenzog, während er umherflog, und so seinen eigenen Schädel zerdrückte, bis sein Gehirn oben aus dem Kopf herauskam. Ich wurde bezahlt, um mir solche Dinge auszudenken. Einen schöneren Job gab es nicht!“ 

DAS INNENLEBEN DES

NINTEN

ENDE DER 90ER PRAHLTE NINTENDO MIT „DER SCHNELLSTEN, LEISTUNGSSTÄRKSTEN KONSOLE DER WELT“ UND MIT REVOLUTIONÄREN 3D-SPIELEN. WIR BETRACHTEN DAS GERÄT MIT VETERANEN JENER ZEIT AUS TECHNISCHER SICHT.

Im Jahr 1993 befand sich die Firma Nintendo in einer spannenden Position. Sie war zwar unzweifelhaft einer der Marktführer im Konsolenbereich, hatte aber ihr Quasi-Monopol von Ende der 80er verloren. Außerdem strebte die Branche bereits weg von 16-Bit-Geräten, die Konkurrenten standen in den Startlöchern: NEC hatte mit der PC Engine Erfolge in Japan vorzuweisen und schon den Tetsujin mit 32 Bit angekündigt, während Atari im August 1993 den Jaguar für eine Testphase über Weihnachten vorbereitete. Das viel gepriesene 3DO des früheren EA-Managers Trip Hawkins sollte ebenfalls zu den Feiertagen starten und hatte Rückendeckung vom Elektronikriesen Panasonic.

Die meisten dieser Projekte machten Nintendo wenig Sorgen, denn damals hieß der größte Rivale Sega. Von diesen beiden Branchengrößen hätte jeder das Zeug dazu gehabt, ein Gerät wie das Nintendo 64 zu entwickeln. Im September 1993 hatten beide ihre Verträge unterschrieben und die Ankündigungen gemacht: Nintendo würde sich mit Silicon Graphics Inc. (SGI) zusammentun, um Ende 1995 eine neue Konsole auf den Markt zu bringen, während Sega mit einem 32-Bit-Prozessor von Hitachi bereits ein Jahr früher dran sein wollte. Einen Monat später verkündete auch Sony, zuvor Partner von Nintendo beim SNES-CD-ROM, die Absicht, eine eigene Spielkonsole zu veröffentlichen.

Die Position als letzter Läufer war für Nintendo nicht unbekannt, da es beim SNES genauso gewesen war und es sich dennoch einen bedeutenden Marktanteil sichern konnte. Auch diesmal verfolgte die Firma die Taktik: nicht als Erste am Markt zu sein, sondern mit der besten Hardware zu punkten. So entstand schnell ein Hype um „Project Reality“, wie der Arbeitstitel des Nintendo 64 lautete. Das offizielle Nintendo-Magazin schrieb sogar, dass man „mit SGI an Bord mit Bildern wie in *Abyss, Jurassic Park oder Terminator 2*“ rechnen könne. Bei jeder Gelegenheit wurde außerdem betont, dass Segas nächste Plattform nur 32 Bit habe und nicht annähernd so leistungsstark wie ein SGI-System sein könne.

1994 hatte das System mit „Ultra 64“ einen neuen Namen und mit Juni 1996 einen neuen Starttermin. Gemeinsam mit Midway wurden bestimmte Automaten in den Spielhallen nun als „Ultra 64“ vermarktet, um den Fans die Wartezeit zu versüßen. „Hardware ist nun einmal kompliziert, und dies war eine komplett neue Plattform – neuer Chipsatz, neue CPU, neue GPU“, erklärt uns Giles Goddard, der damals als Entwickler für Nintendo arbeitete. „Es gab kein Problem, das die Konsole verzögert hätte oder so etwas. Sie wollten es einfach ordentlich machen.“

Als Projektleiter des geplanten Launch-Titels *Star Wars: Shadows of the Empire* saß kaum jemand näher an der Quelle als Eric Johnston. „Ich liebte die Hardware des N64. Mark Blattel und ich hatten ▶



» [N64] Giles Goddard schuf das Animationssystem für *1080º Snowboarding*.

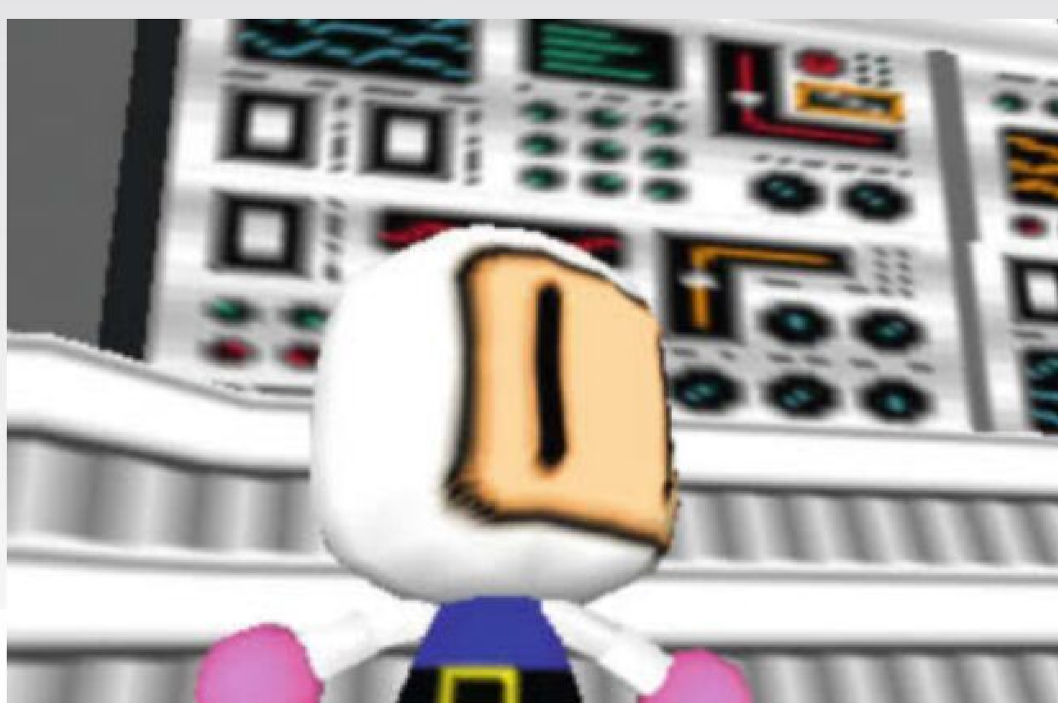


DO64®






» [N64] Wie hätte wohl *Star Wars Episode I: Racer* mit den ursprünglich geplanten 2 MB RAM ausgesehen?


» [N64] Große Texturen konnten durch bilineare Interpolation manchmal verwaschen aussehen.


» [N64] Viele 3D-Welten konnten so auf anderen Konsolen nicht repliziert werden.

GESPRÄCHSPARTNER


JES BICKHAM
Redakteur – *N64 Magazine*


ED BRYAN
Grafiker – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*

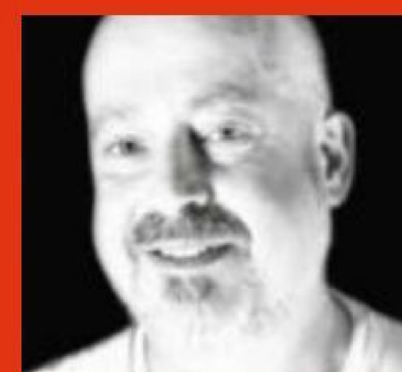

MATT FURNISS
Musiker – *Cruis'n Exotica, Excitebike 64*


CHRIS SUTHERLAND
Programmierer – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*


STEVE MAYLES
Grafiker – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*


LEE SCHUNEMAN
Leitung – *Diddy Kong Racing, Dinosaur Planet*


ERIC JOHNSTON
Projektleiter – *Star Wars: Shadows of the Empire, Star Wars Episode I: Racer*


MARK STEVENSON
Grafiker – *Donkey Kong 64*


AMIR LATIF
Programmierer – *Wetrix, Mario Artist: Paint Studio*


GILES GODDARD
Programmierer – *Super Mario 64, 1080° Snowboarding*

ein Büro bei SGI und kümmerten uns von dort aus darum. Damals konnte nur ein einziges Gerät das N64 simulieren: eine SGI Onyx für 250.000 Dollar! Das war eine lila-schwarze Box von der Größe eines kleinen Tisches, die ihren eigenen 16-Ampere-Anschluss brauchte", verrät er. Auch Giles erinnert sich daran: „Es gab ständig Änderungen, wir sahen die tatsächliche Hardware so gut wie nie. Da waren zwei Emulationsebenen: eine API, über die man sein Spiel nativ für die SGI-Hardware kompilieren konnte, und ein Emulator, für den man nur wenige Code-Änderungen machen musste.



Für die damaligen Verhältnisse war die mit 93,75 MHz getaktete CPU des N64 ziemlich leistungsstark; sie konnte pro Sekunde 125 Millionen Instruktionen ausführen. Zum Vergleich: bei der PlayStation waren es etwa 30 MIPS. Doch brachte die 64-Bit-Technologie auch tatsächlich praktische Vorteile mit sich? „So gut wie keine", bedauert Giles. „Für mich war das mehr Marketing als alles andere. Eine Fließkommazahl hat 32 Bit, und für 3D-Mathematik braucht man normalerweise keine 64-Bit-Fließkommazahlen, besonders nicht damals. Alle Spiele liefen im 32-Bit-Modus. Mit 32 Bit kann man wie viel Speicher adressieren, 4 GB? Das Teil hatte überhaupt nur 4 MB!"

Amir Latif stimmt dem zu: „Es gab tatsächlich nicht so viel Speicher, den man adressieren hätte können, und der Bus war gar nicht so breit. Es gab einen 32-Bit- und einen 64-Bit-Modus, aber in Wirklichkeit haben wir den 64-Bit-Modus nie angefasst, da er viele Nebenwirkungen hatte, etwa 8-Byte-Zeiger statt 4-Byte-Zeiger."

Chris Sutherland ergänzt: „Wir wurden mit zahlreichen Neuheiten konfrontiert, mit denen wir uns erst anfreunden mussten. Bisher hatten wir immer in Assembler programmiert und mussten uns daher auch jedes Mal mit dem Prozessor vertraut machen – ob nun beim NES, SNES oder Game Boy. Ich denke also, es war schon ein großer Sprung, mit C plötzlich in einer höheren Programmiersprache zu entwickeln. Dabei waren viele Dinge zu berücksichtigen und neu zu lernen."

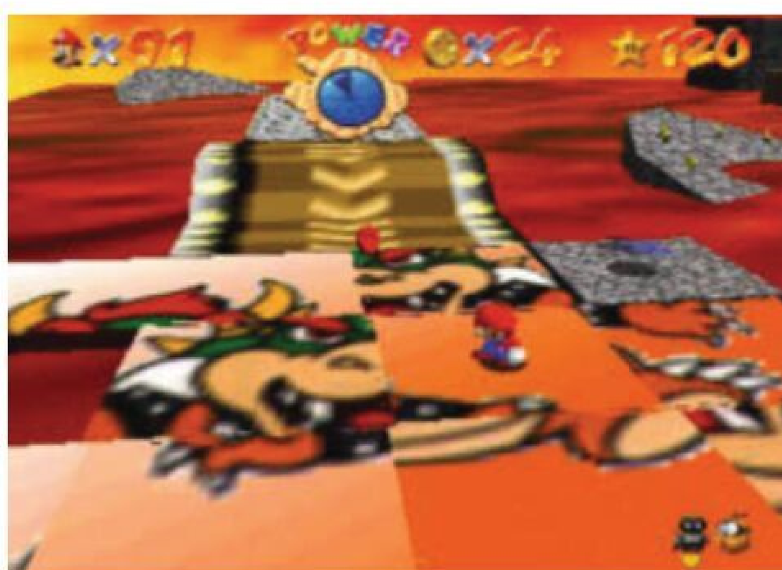


» [N64] Bei Lee Schunemans Ideen spielten Hardware-Begrenzungen zunächst keine Rolle.

Er nennt auch noch weitere Probleme: „Dazu kam noch der Wechsel zu drei Dimensionen, zum Beispiel bei der Kameraführung und derartigen Dingen. Damit kannten wir uns nicht aus. Früher hatten wir auch immer auf PC-Entwicklungssystemen gearbeitet – nun mussten wir Workstations von SGI benutzen, auf denen kein Windows als Betriebssystem lief, sondern ein angepasstes Unix."

Eine Besonderheit des N64 war der Reality-Coprozessor, kurz RCP, der sich nicht nur um die Grafik, sondern auch um Ein- und Ausgabeoperationen kümmerte. Mit seinen Hardware-Features war er der Schlüssel zur besonderen Optik der N64-Spiele. Eric beschreibt den Chip: „Ich mochte besonders den integrierten Z-Buffer, das trilineare Mip-Mapping und die Fließkommaeinheit. Heute kommt niemand ohne aus, aber damals waren das Neuheiten, die es nirgendwo sonst gab – auch nicht auf teuren Heim-PCs!"

IN NEUEM GLANZ



SUPER MARIO 64

Nintendo verabschiedete sich von den größtenteils linearen Hindernisrennen der vorherigen Teile und erdachte neuartige 3D-Umgebungen, die wie eigenständige Spielplätze anmuteten. Jeder Abschnitt bot mehrere Ziele, sodass man alle gründlich erkunden musste.



MARIO KART 64

Von den Fesseln der flachen Strecken befreit, die aufgrund des Mode 7 des SNES notwendig gewesen waren, konnte Nintendo Sprünge und Schwellen ebenso einbauen wie kreative Hindernisse in Form von Felsbrocken, die von steilen Klippen herabfielen, oder Ähnliches.



ZELDA: OCARINA OF TIME

Bei *Zelda* wurde die Ansicht aus der Vogelperspektive durch eine 3D-Optik ersetzt. Beim Kampf erdachte sich Nintendo ein kongeniales Zielsystem, mit dem der Spieler die Kamera auf einen einzelnen Feind aufschalten und Bewegungen relativ zu diesem durchführen konnte.



STAR FOX 64

Bei *Star Fox 64* gab es nur geringfügige Innovationen, da der Vorgänger bereits eines der wenigen 3D-Spiele für das SNES gewesen war. Natürlich steigerten sich der Detailgrad der Grafik, die Bildrate und die Komplexität der Umgebungen deutlich.

Eric fährt fort: „Wenn man die Grafik des N64 mit anderen zeitgenössischen Systemen vergleicht, erkennt man den Unterschied sofort.“ Amir stimmt ihm zu: „Besonders im Vergleich zur PlayStation war das N64 überlegen. Z-Buffer, Antialiasing, bilineare Texturinterpolation, Mip-Mapping, Environment Mapping, Nebel – als das gab es bei der Konkurrenz nicht. Leider hatte das auch seinen Preis, sodass das N64 bei sehr vielen Polygonen gerne mal in die Knie ging.“

Auch Rare hatte anfangs mit der Performance des Geräts zu kämpfen. „Wir versuchten zu Beginn immer, den Z-Buffer nicht zu benutzen, da er nur 80 % der Objekte in der richtigen Reihenfolge zeichnete und 20 % nicht. Am Ende einigten wir uns aber doch darauf, ihn zu verwenden“, erinnert sich Ed Bryan. „Der Z-Buffer zerrte extrem an der Bildrate, aber ohne ihn ging es nicht, wie wir herausfanden“, ergänzt Steve Mayles in Bezug auf einen Vorläufer von *Banjo-Kazooie*. „Man lief über eine Brücke und alles sah toll aus. Sobald man aber die Kamera nur leicht bewegte, poppte plötzlich irgendein Riesenteil direkt vor dem Spieler auf.“

Obwohl Rare dank Titeln wie *Donkey Kong Country* und *Killer Instinct* bei 3D-Grafik damals führend war, musste auch dieses Studio für den N64 viel dazulernen. „Bei der 3D-Grafik für *Donkey Kong Country* hatten wir noch NURBS *[nicht-uniforme rationale B-Splines, Anm. d. Red.]* verwendet, was sich vollkommen von der neuen 3D-Welt mit ihren Polygonen und Kanten unterschied“, erläutert Steve. „Man musste mehr Regeln beachten, weil es in Echtzeit berechnet wurde, während bei NURBS alles vorab gerendert war. Wenn bei Polygonen etwas nicht stimmte, sah es auch im Spiel falsch aus.“

Dennoch waren die Erfahrungen mit NURBS nützlich, um Texturen zu erstellen, was eine ganz eigene Herausforderung darstellte – so berichtet Ed uns: „Ecke für Ecke einfärben, Dreieck für Dreieck texturieren – es war eine andere Welt als heute. Wir entschieden uns für so wenige Texturen wie möglich“, erinnert er sich. „Was sich im Nachhinein als richtige Entscheidung herausstellte, denn schattierte Dreiecke kann man wunderbar hochskalieren, während Texturen dann verwaschen“, fügt Chris hinzu.

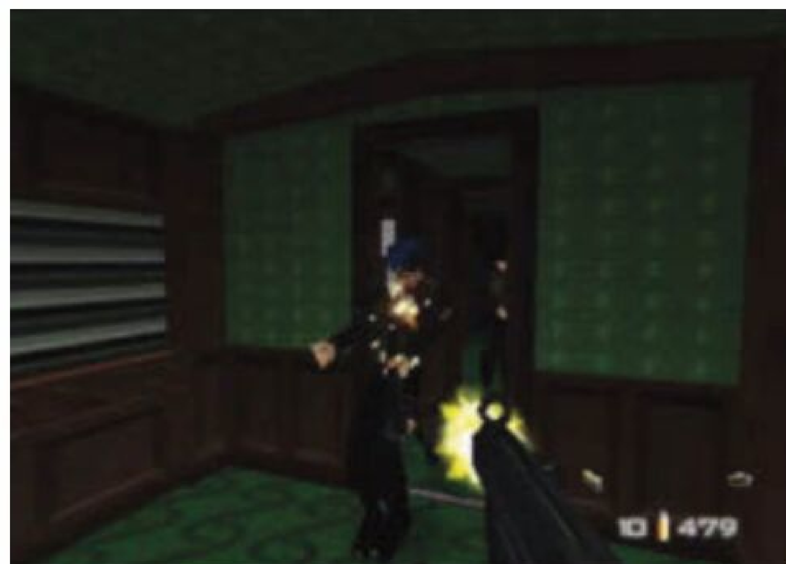
Die Herangehensweise an das Thema Speicher folgte einem ähnlich flexiblen Modell wie beim Coprozessor. Frühere Konsolen hatten für jede Aufgabe einen eigenen Speicher, also für Hauptspeicher, Video und Audio. Beim N64 gab es eine einheitliche Architektur, sodass Entwickler die 4 MB des Systems aufteilen konnten, wie sie wollten. „Bis dahin musste man immer mit Adressbereichen und DMA-Speicher hantieren. Nun war alles unter einem Dach – einfach fantastisch!“, findet Giles. „Im Grunde gab es drei Bereiche: das ROM, das RAM und den Grafikspeicher. Es gab also immer noch einen Grafikbereich des Speichers, aber trotzdem war alles Teil des Hauptspeichers und man konnte immer alles adressieren. Das war einer der großen Vorteile bei dieser Architektur.“ ▶

WIE BESTEHENDE SPIELEREIHEN DIE MÖGLICHKEITEN DES N64 NUTZTEN.



POKÉMON STADIUM

■ Auch wenn die *Pokémon*-Spiele für Handhelds großartig waren, konnten sie Kinder grafisch nur wenig begeistern, die vom Anime Besseres gewohnt waren. Die neue 3D-Darstellung der Monster, die man von der Game-Boy-Cartridge importieren konnte, war ein anderes Kaliber.



GOLDENEYE 007

■ Frühere Bond-Titel waren selten herausragend, sodass dieser Shooter von Rare fast schon eine Offenbarung für Fans darstellte. Über die vier Controller-Ports konnte man sich mit Freunden als May Day, Baron Samedi, Oddjob oder Beißer spannende Duelle liefern.



DONKEY KONG 64

■ Auch wenn sich die 3D-Figuren von Kongs Klan nun endlich auch in einer 3D-Welt bewegen konnten, kam die größte Verbesserung der N64-Ära aus der Sound-Abteilung. Der Rap wäre auf dem SNES nie möglich gewesen, und wer ihn einmal gehört hat, vergisst ihn nie wieder.







DAS ANDERE N64

Die wahre Geschichte der Ultra-64-Titel.

Regelmäßige Arcade-Besucher hatten Mitte der 90er vermutlich dort ihren ersten Kontakt mit dem heiß erwarteten Ultra 64. Sowohl *Killer Instinct* von Rare als auch *Cruis'n USA* von Midway erschienen 1994 und legten Wert auf die Feststellung, dass sie auf der Technologie basierten, die in Nintendos neuer Konsole stecken würde. Einige Jahre zuvor hatte das Neo Geo bereits Spielhallengefühl für zu Hause geboten – würde dies nun erneut möglich werden, diesmal zu einem bezahlbaren Preis?

Kurz gesagt, nein. Denn trotz anderslautender Vermarktung lief *Cruis'n USA* auf einer CPU von Texas Instruments und einem speziellen 3D-Chip, die beide nichts mit der Hardware des N64 zu tun hatten, die ja von SGI produziert wurde. Kurz nach dem Start des Spiels sickerte diese Erkenntnis durch – das Heft *GamePro* schrieb dazu: „*Cruis'n USA* wurde entwickelt, bevor es überhaupt Entwicklungswerkzeuge für Ultra 64 gab.“ Die spätere Umsetzung für das N64 sah zwar im Großen und Ganzen recht ähnlich aus, litt jedoch unter einer geringeren Auflösung und instabilen Bildrate.

In derselben Ausgabe der *GamePro* stand auch, dass das einzige Studio auf der Welt mit Ultra-64-Entwicklungswerkzeugen Rare sei. Die Werbung für *Killer Instinct* behauptete, dass es „1995 für zu Hause verfügbar“ sein werde, und zwar „nur für das Nintendo Ultra 64“. Weit gefehlt, denn die Platine des Automaten hatte zwar mit dem MIPS R4600 einen nahen Verwandten des R4300i des N64 als CPU, doch sie besaß keinen RCP-Coprozessor und stattdessen eine Festplatte. Außerdem wurde der Titel wegen des verspäteten Starts des N64 zuerst auf SNES und Game Boy portiert und *Killer Instinct 2* kam in die Spielhalle, bevor 1997 endlich *Killer Instinct Gold* für das N64 erschien.

▶ Obwohl die Speicherarchitektur des N64 nicht unbedingt die schnellste war, stellte dies für Giles kein größeres Problem dar. „Da war eher die Cache-Größe der Engpass, die war nämlich ziemlich mickrig. Für Texturen waren es 4 KB und irgendwas richtig Sinnloses wie 16 Ecken. Daher musste man Triangle Stripping und alle möglichen anderen schlauen Dinge tun, um das Optimum herauszuholen."

Ein weiterer ungewöhnlicher Aspekt am RAM war das neunte Bit, das für Grafikfunktionen reserviert war – und das Eric gerne für andere Zwecke missbrauchte. „Ihr wisst vielleicht, dass ursprünglich nur 2 oder 2,5 MB RAM geplant waren, ein 9-Bit-DRAM. Die CPU hatte darauf nur mit acht Bits pro Byte Zugriff, also schrieb ich einen ziemlich grenzwertigen Treiber, mit dem man das neunte Bit als Extraspeicher nutzen konnte. Ich meine, hey, das waren immerhin 280 KB mehr Speicher, abzüglich des Frame Buffers, die man als Textur-Cache oder für Sounds nutzen konnte", schmunzelt er. „Stolz zeigte ich Nintendo meinen Code. Kurze Zeit später erhöhten sie den Speicher auf 4 MB und schrieben mir eine E-Mail mit den Worten ‚bitte sehr' und ‚verwende deinen Hack bloß nie wieder, besonders nicht in einem Spiel, das ausgeliefert wird!'"

Was den Sound betraf, so benutzte das N64 CPU und RCP, um Samples abzuspielen. Dies war zwar ein Quantensprung im Vergleich zum SNES, hatte im Vergleich zu Mitbewerbern jedoch auch einige schwere Nachteile. „Das N64 hatte mehr RAM für Audio und konnte Daten viel schneller laden als eine PlayStation von CD", erklärt Matt Furniss, ein Veteran der Videospielmusik. „Die meisten PlayStation-Spiele hatten jedoch CD-Audio, und so stand das gesamte Audio-RAM für Soundeffekte zur Verfügung, wohingegen er beim N64 für beides reichen musste. Am Ende klang also die PlayStation besser – mehr Soundeffekte, höhere Sample-Rate. Dafür konnte auf dem N64 die Musik dynamischer sein und sich der Situation anpassen."

Doch auch große Samples stießen irgendwann an eine Grenze – so hatte etwa *Tony Hawk's Pro Skater 2* auf dem N64 eine reduzierte Auswahl an Songs, denn jeder davon bestand aus zusammengesetzten, langen Samples, die sich wiederholten.

Leider erwiesen sich Module nicht nur beim Sound als Bremse. Das Laden von CD-ROM war bei den Konkurrenzmodellen von Sega und Sony zwar langsam, ermöglichte aber eine durchweg hochwertige Präsentation, etwa durch Vollbildvideos oder Sprachausgabe. ▶

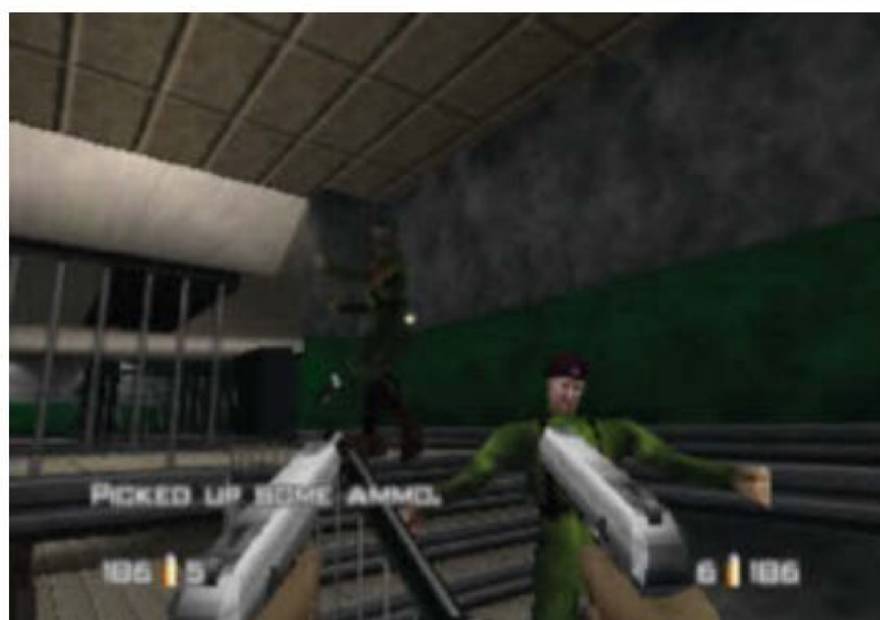


» [N64] Giles Goddard erstellte das interaktive Antlitz von Mario in rund zwei Monaten.


» [N64] Ohne den Mehrspielermodus hätte *Super Smash Bros* wohl deutlich weniger Fans.

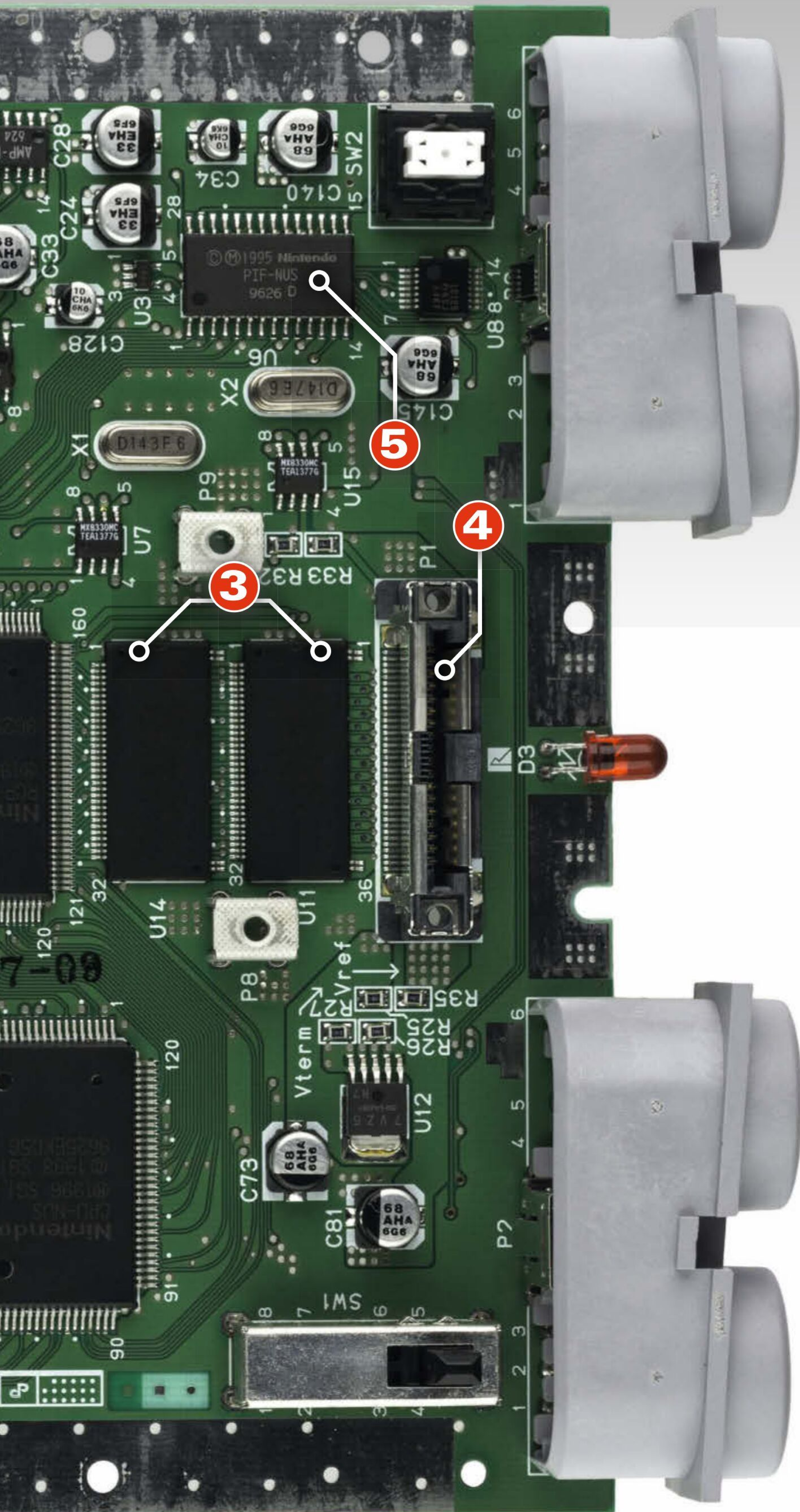


» [N64] Da auf das Modul keine langen Videosequenzen passten, benutzte *WWF No Mercy* Standbilder.


» [N64] Auch wenn N64-Spiele dank der Hardware sehr gut aussahen, kam es manchmal zum Abfall der Bildrate.

2

1







UNTER DER HAUBE

Die Hauptplatine des N64 aus der Nähe.

CPU-NUS

1 Die CPU des N64 ist ein MIPS R4300i mit 93,75 MHz, der sowohl 32- als auch 64-Bit-Operationen ausführen kann und eine in den Chip integrierte Fließkommaeinheit besitzt.

RCP-NUS

2 Dies ist der Reality-Coprozessor mit dem Reality Signal Processor und dem Reality Display Processor. Seine Aufgaben sind Grafik, Sound und Eingabe-/Ausgabe-Operationen.

RDRAM

3 Der Speicher des Systems beläuft sich auf 4,5 MB und ist mit dem RCP über einen 9 Bit breiten Bus verbunden. Das neunte Bit kann nur für bestimmte Zwecke von der GPU genutzt werden.

SPEICHER-ERWEITERUNG

4 Durch ein Erweiterungspaket können auf diesem Steckplatz weitere 4,5 MB RDRAM nachgerüstet werden. Wenn weder dies noch ein Terminator vorhanden ist, bootet das N64 nicht.

PIF-NUS

5 Die Peripherie-Schnittstelle hängt am RCP und verarbeitet Eingaben, beispielsweise von Controllern. Außerdem kommuniziert er mit dem CIC-Sicherheitschip, der Raubkopien verhindern soll.

GERÜSTBAU MIT MARIO

Die grafischen Elemente einer berühmten N64-Szene.

HINTER DER TÜR

1 Hinter dieser Tür ist nichts Sichtbares, da jeder Raum erst dann geladen wird, wenn Mario in Reichweite kommt – um Speicherplatz zu sparen. Rechts unten seht ihr, wie nahe er herankommen muss.

GELÄNDER

2 Dieses dekorative Beispiel zeigt, welche Wirkung man mit kleinen Mitteln erreichen kann – es handelt sich lediglich um zwei Dreiecke und eine 32x32 Pixel große Textur, die wiederholt wird.

SONNENTEXTUR

3 Die Sonne besteht aus acht Dreiecken, die in einem Quadrat angeordnet sind. Die Textur ist symmetrisch, also wird nur ein Viertel gespeichert und der Rest durch Spiegelung erzeugt.

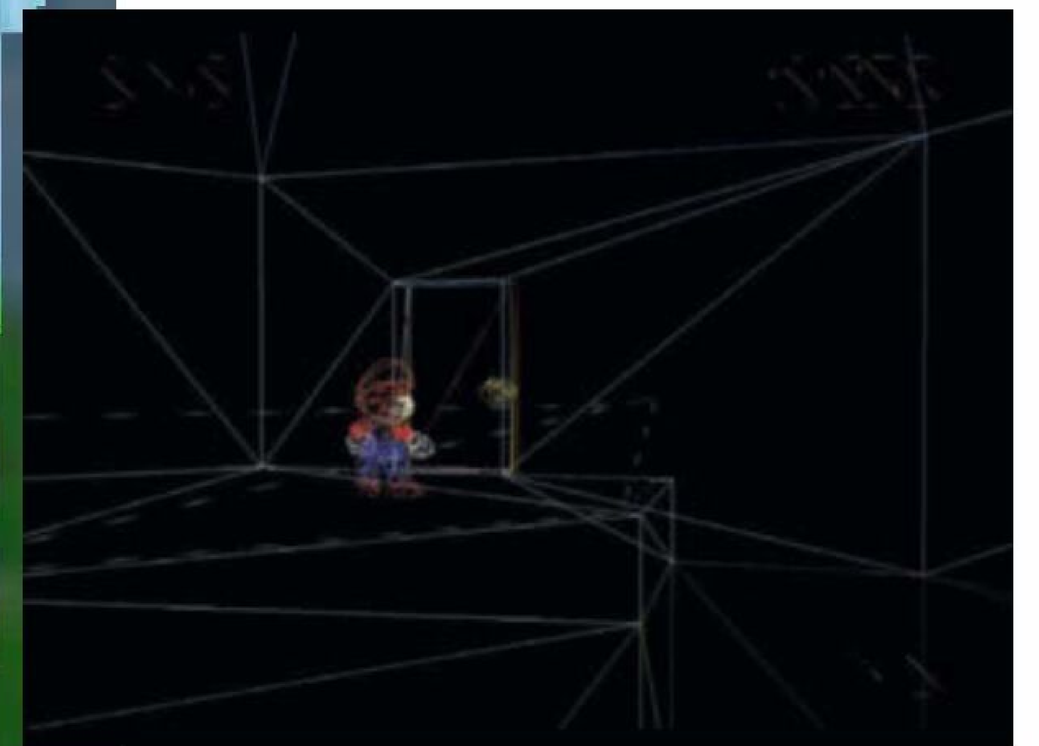
MÜNZEN

4 Voll modellierte Münzen wäre Ressourcenverschwendung, weshalb sie durch vorgerenderte Sprites dargestellt werden. Die Textur wird in Graustufen gespeichert und nachkoloriert.

MARIOS KÖRPER

5 Unser Held bekommt mit Abstand die meisten Polygone der ganzen Szene ab. Die meisten sind einfach schattierte Polygone, die Augen, Haare und Kleidung allerdings mit Texturen.











▶ Viele Studios, insbesondere Squaresoft, empfanden ROM-Cartridges als zu große Einschränkung und wechselten zur Konkurrenz. Andere wiederum ließen sich von den geringeren Herstellungskosten der CDs locken, die es ihnen erlaubten, Spiele mit deutlich niedrigerem finanziellen Risiko oder zu einem günstigeren Preis auf den Markt zu bringen.

Die neue Nintendo-Konsole lieferte auch bei den Schnittstellen Innovationen. Die vier Controller-Anschlüsse setzten einen neuen Standard und machten aus Titeln wie *GoldenEye* oder *Mario Kart 64* erst die Klassiker, die sie sind. Noch drastischer fielen die Neuerungen beim Controller selbst aus: Der zentrale Analogstick des dreizackigen Geräts erlaubte eine genauere Kontrolle von Richtung und Geschwindigkeit der Fortbewegung. „Ich hatte das Glück, sehr eng mit der Leitung von Nintendo zusammenzuarbeiten und verstand, dass sie auf spielerische und überraschende Interaktionen setzten und eine Hardware wollten, die dies auf einfache Art ermöglichte", sagt Lee Schuneman. „Es war ein Controller-Design sowohl mit Blick in die Zukunft (3D) als auch mit Verbindung zur Vergangenheit (2D). Es berücksichtigte, dass die Spieler Zeit brauchen würden, um sich an die Veränderung zu gewöhnen, dass 3D-Welten die neue Norm waren. Konzepte des N64-Controllers finden sich noch heute in allen Controllern. Ich mochte immer, dass Nintendo die Hardware um die Spiele herum baut und nicht nur Technik um der Technik willen."

Lee fährt fort: „Ich bin an die Entwicklung der Spiele nie mit der Hardware im Hinterkopf herangegangen, sondern immer mit einer Idee, für deren Realisierung wir alles gaben. Natürlich stößt man wieder und wieder an Grenzen, aber wir fanden immer einen Weg, sie zu überwinden. Rare hatte viele großartige Software-Entwickler, die sich nie mit irgendeiner technischen Begrenzung zufriedengaben."



» [N64] Die Musik von *Excitebike 64* war laut Matt Furniss untypisch für die Fähigkeiten des N64.

So erinnert er sich auch eher an Menschen als an die Hardware. „Im Nachhinein ist es ziemlich beeindruckend, mit wie vielen Entwicklern von Weltrang ich es in den Jahren des N64 zu tun hatte: Miyamoto, Iwata, Ken Lobb. Oder mit den Gründern von Rare."

Als das N64 schließlich in die Jahre kam, gab es einige Versuche, seine Fähigkeiten zu erweitern. Das 64DD war ein Laufwerk, das proprietäre Disketten mit 64 MB Kapazität nutzte, die auch Daten abspeichern konnten. Es wurde der Öffentlichkeit zuerst 1996 auf einer Messe vorgestellt, verzögerte sich dann aber stark, ohne dass weitere Informationen folgten. Laut Amir, der damals an *Mario Artist: Paint Studio* arbeitete, wurde nicht nur die Öffentlichkeit im Dunkeln gelassen: „Die Erinnerung an das 64DD weckt bei mir gemischte Gefühle. Manchmal dachte ich, es würde nie mehr erscheinen. Während meiner ganzen Arbeit, vielleicht drei oder vier Jahre lang, bekamen wir nie auch nur einen Prototyp zu sehen." Im Dezember 1999 erschien das 64DD schließlich in Japan, bekam aber nur sehr wenige dedizierte Software wie *Doshin the Giant, F-Zero X Expansion Kit* oder *SimCity 64.*

Allerdings lag dem 64DD etwas bei, das weit wichtiger werden sollte als das Laufwerk selbst – das Expansion Pak (ohne „c"). Dieses Einsteckmodul verdoppelte das RAM der Konsole und wurde von Dutzenden Spielen unterstützt. Die meisten nutzten es, um eine höhere Auflösung anzubieten, doch manche auch für zusätzliche Inhalte wie bei *San Francisco Rush 2049*. Die ehrgeizigsten drei Titel waren *Donkey Kong 64, Perfect Dark* und *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, die alle das Expansion Pak voraussetzten. ▶





» [N64] Auch mit dem Expansion Pak wäre *Dinosaur Planet* zu viel für das N64 gewesen.



» [N64] Dieses Gebiet von *Donkey Kong 64* nutzt dynamische Beleuchtung mit Hilfe des Expansion Paks.



» [N64] Bilineare Filterung half dabei, riesenhaft vergrößerte Pixel bei Nahkämpfen zu vermeiden.



» [N64] Trotz aller Innovationen machte das N64 auch aus etablierten Ideen großartige Titel.



» [N64] Um die Spielerschaft nicht zu spalten, setzten nur wenige Titel das Expansion Pak voraus.



» [N64] Vorgerenderte Sprites in 3D-Welten waren beim N64 an der Tagesordnung.

Mark Stevenson erinnert sich daran, dass sich das Expansion Pak positiv auf die Levelgröße von *Donkey Kong 64* auswirkte, es jedoch auch für kreativere Zwecke zum Einsatz kam: „Wir hatten oft dynamische Beleuchtung, die rechenintensiv und schwer zu programmieren war. Einer unserer Entwickler schrieb ein System, das alle Farbveränderungen aufzeichnete, wenn man etwa in eine Höhle mit einer hin und her schwingenden Lichtquelle lief. Danach konnte man das dann als Animation abspielen, statt es dauernd neu zu berechnen. Das führte zwar beim Eintreten zu einem leichten Ruckler, aber danach blieb alles schön flüssig."

Doch auch mit mehr Speicher stießen die Entwickler bald an technische Grenzen – wie etwa die geleakte Demo von Rares unveröffentlichtem *Dinosaur Planet* beweist. Lee sagt: „Ich glaube, sie lief nur mit 15 Bildern pro Sekunde, also hatten wir es klar übertrieben! Aber genau wie bei *Diddy Kong Racing* wollten wir nur unsere Vision umsetzten und uns nicht um technische Begrenzungen scheren. Als ich *Dinosaur Planet* auf einem großen Beamer bei Rare vorführte, war auch der frühere Chef von Nintendo of America, Arakawa-san, anwesend. Da gab es viel Applaus – ein toller Moment für das Team."

Nach der Einstellung des Projekts fokussierten sich viele der Kollegen auf den Nachfolger des N64, der bereits im Gespräch war, und entwickelten Titel wie *Star Fox Adventures, Resident Evil Zero* oder *Eternal Darkness: Sanity's Requiem.*



» [N64] Während der Programmierung von *Star Wars: Shadows of the Empire* entwickelte sich die SGI-Hardware immer weiter.

Auch wenn das Nintendo 64 eine leistungsstarke Konsole mit vielen modernen Features war, konnte es den Erfolg des SNES nicht wiederholen, das zur meistverkauften Konsole seiner Generation avanciert war. So musste sich Nintendo dem neuen Mitbewerber Sony geschlagen geben und wurde vom Anführer zum Verfolger. Besonders schwer tat sich das N64 im heimatlichen Markt in Japan, wo sich der Mangel an Rollenspielen dafür bemerkbar machte – Nintendo verkaufte dort sogar weniger Einheiten als Sega mit dem Saturn! Abgesehen davon gab es auch weniger Software für N64 – knapp 400 Titel im Vergleich mit etwa 1.000 für den Saturn und rund 4.000 für PlayStation. Obwohl Nintendo Gewinne machte, sah die Konsole nicht gerade nach einem Erfolg aus.



» [N64] Späte Titel wie *Sin & Punishment* sahen auch ohne Expansion Pak großartig aus.







» [N64] Die N64-Umsetzung von *Resident Evil 2* füllte eine komplette 64-MB-Cartridge aus.

Das Erbe und den Einfluss von Nintendos N64 kann man allerdings kaum überschätzen. Erstens war das Gerät maßgebend für das zukünftige Design von Konsolen-Hardware. Wie Lee betont, übernahm jeder Hersteller Konzepte des N64-Controllers, auch wenn dessen eigenwillige Dreizackoptik eine einmalige Sache blieb. Außerdem wurden vier Controller-Anschlüsse zum Standard, zumindest so lange, bis drahtlose Verbindungen sie überflüssig machten.

Was noch viel wichtiger ist: Das N64 trug wie keine andere Konsole zur Weiterentwicklung der 3D-Grafik bei. Es war den Konkurrenten PlayStation und Saturn mit ihren klobigen Texturen und zittrigen Wänden grafisch einen Schritt voraus, und seine Spiele liefen stabiler und zuverlässiger. Das N64 kam zu einer Zeit, in der die Entwickler noch nicht sicher waren, wie sie das Thema 3D angehen sollten, und lieferte in vielerlei Hinsicht Vorlagen, an denen sich der Rest der Branche orientierte. Es spricht für sich, dass Nintendo die Konzepte der N64-Teile von *Zelda* oder *Super Mario* später für den GameCube kaum veränderte.

Seit 25 Jahren hat das N64 seinen festen Platz in der Videospielgeschichte. Das Gerät wurde von Experten aus dem 3D-Bereich konzipiert, die Technik nicht als Verkaufsargument betrachteten, sondern damit einen echten Nutzen für den Spieler erreichen wollten. Die 3D-Grafik hob die Erwartungen der Spieler an die weitere technische Entwicklung spürbar an. Außerdem bot das N64 neuartige Steuerungsoptionen und neue Möglichkeiten der Level-Gestaltung. Auch wenn es nicht die beliebteste Plattform jener Generation war, wies das Nintendo 64 definitiv den Weg in die 3D-Zukunft. *



FAN-ARTIKEL

Jes Bickham vom *N64 MAGAZINE* erinnert sich an die Konsole.

RG: Wie war es, N64-Spiele zum ersten Mal zu sehen?

JB: Das erste Spiel, das ich selbst antesten durfte, war *Super Mario 64*. Das war umwerfend – die 3D-Grafik, die Bewegung, die Dynamik und das Gefühl von Freiheit. Man kann den Übergang von 2D zu 3D kaum überbewerten, so wie er in diesem Spiel präsentiert wurde! Es fühlte sich wie eine Botschaft aus der Zukunft an: Diese Konsole kann dies, jenes und das auch noch!

RG: Welches war für dich das technisch beeindruckendste Spiel?

JB: Anfangs vielleicht *Wave Racer 64*. Das Wasser, wie klotzig es heute auch aussehen mag, war doch bemerkenswert. Und dieses Spielgefühl! Auch *Perfect Dark* war hervorragend, auch wenn es manchmal den eigenen Erwartungen nicht standhalten konnte.

RG: Wie wichtig waren die vier Controller-Ports für den Erfolg der Plattform?

JB: Unverzichtbar! Das beweisen die Hunderte oder Tausende von Stunden, die wir im Büro *Mario Kart 64*, *Smash Brothers* oder *GoldenEye* im Multiplayer gespielt haben. Wir spielten in jeder einzelnen Mittagspause! Und Ähnliches fand ja in den Kinder- oder Wohnzimmern rund um den Globus statt. Die Mehrspieler-Erfahrung auf dem N64 war fantastisch – einfach nur den Controller einstecken und loslegen.

RG: Das *N64 Magazine* war damals sehr vom Expansion Pak begeistert. War das gerechtfertigt?

JB: Es war schon aufregend und bot Gelegenheit zur Replik auf die schlechte Presse, die das N64 damals bekam. Natürlich wurde uns der Mund wässrig, sobald Nintendo irgendetwas Neues ankündigte. Aber verwaschene Texturen waren schon immer ein Kritikpunkt gewesen, und dann kam *Turok 2* und sah unfassbar gut aus. War der Hype gerechtfertigt? Vermutlich nicht, aber er stand als Zeichen für unsere Liebe zum N64 und seinen Spielen. Und schließlich konnte man nur mit dem Expansion Pak *Perfect Dark* richtig genießen.

RG: Was war das Besondere am *N64 Magazine*?

JB: Wir alle liebten Nintendo. Ich will damit sagen: Wir liebten Nintendo tatsächlich, und diese Leidenschaft und den Enthusiasmus konnten die Leser spüren. Außerdem waren wir ehrlich – wie jeder weiß, der unsere Tests zu *Superman 64* oder *Mortal Kombat Mythologies* gelesen hat. Die Leute glaubten und vertrauten uns, egal ob wir enttäuscht waren oder in Begeisterungsstürme ausbrachen. Wir hatten einige der besten Autoren überhaupt. Jeder Tag war magisch für uns, und das spiegelte sich auf den Seiten des Hefts. Eine tolle Zeit!





LOST IN TRANSLATION

Wie der Rest der Welt eure Lieblingsspiele erlebte.



» [SNES] George Jetson nutzt ein staubsaugerähnliches Gerät für seine Zwecke.

USA

RUKA NO DAIBOKEN

JPN ➔ JPN
Japan ➔ Japan

PLATTFORM
SNES

ENTWICKLER
Sting Entertainmen

ERSCHIENEN
1994

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Japan

GRÜNDE
Drogen
Kommerziell



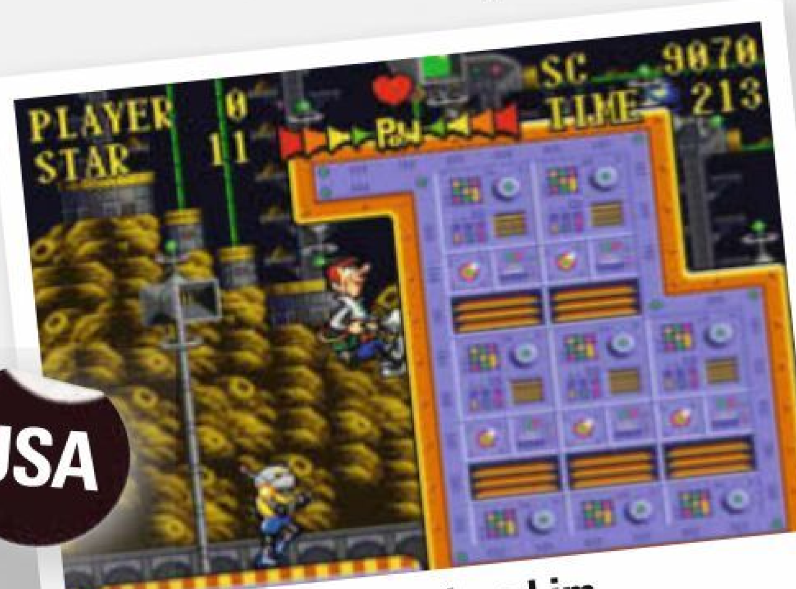
ECONOMY

■ **Dieser Titel ist eine echte Kuriosität: Er wurde in Japan für ein westliches Publikum programmiert und musste für die inländische Veröffentlichung stark überarbeitet werden. Sting Entertainment entwickelte das Spiel ursprünglich als *The Jetsons: Invasion of the Planet Pirates*, ein Lizenztitel mit der bekannten futuristischen Familie. Das Spiel erschien im Juni 1994 bei Taito und erhielt verhaltene Kritiken.**

Im folgenden Jahr bekam das japanische Magazin *Marukatsu Super Famicom* ein neues Maskottchen namens Yokai Buster Ruka – eine energetische junge Frau, die übernatürliche Feinde bekämpfte. Das Magazin erschien beim japanischen Verlagsgiganten Kadokawa Shoten, der ins Geschäft mit Videospielen einsteigen wollte und Sting Entertainment damit beauftragte, *The Jetsons* als *Yokai Buster Ruka*-Spiel zu überarbeiten. So konnte er das eigene Spiel in seinen Zeitschriften großzügig bewerben.

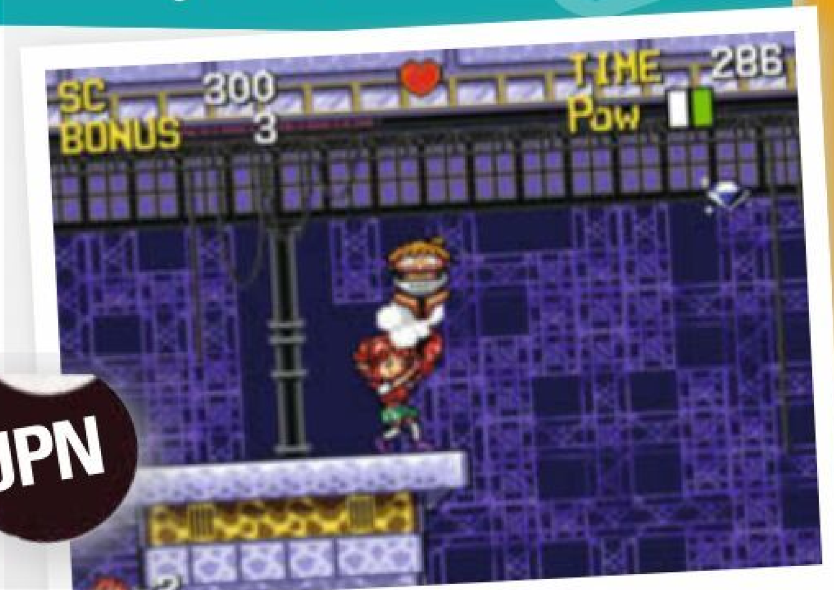
Natürlich ähnelte die futuristische Welt der Jetsons der von Ruka nicht einmal ansatzweise. Das Setting wurde in eine zeitgenössische japanische Stadt übertragen und aus den feindlichen Robotern wurden böse Geister. Außerdem veränderte man den Soundtrack und passte das Gerät an, auf das sich sowohl George Jetson als auch Ruka verlassen, um Feinde aufsaugen zu können.

Auch wenn wir die Jetsons ganz gerne haben, empfehlen wir euch tatsächlich, die japanische Version des Titels auszuprobieren. Obwohl natürlich etliche Elemente des Original-Layouts beibehalten wurden, ist die Gestaltung der Levels bei Rukas Abenteuer doch stark überarbeitet – und das macht das Spiel viel intuitiver und weniger schwierig.



» [SNES] Das Förderband im ersten Level von *The Jetsons* ist ziemlich knifflig.

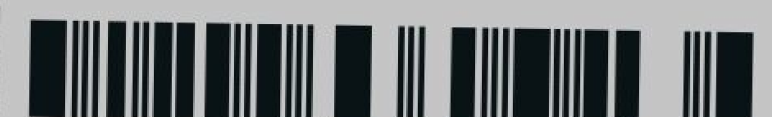
RUKA NO DAIBOKEN
Abflug: 1994



» [SNES] Wieso nicht? Ruka benutzt einen Dämonenkopf als Staubsauger für Feinde.



» [SNES] In der späteren Version des Spiels ist dieser Abschnitt viel offener gestaltet.



MAGICAL HOPPERS

USA ➔ JPN
USA ➔ Japan

MAGICAL HOPPERS
Abflug: 1996

PLATTFORM
PlayStation/Saturn

ENTWICKLER
Toys For Bob

ERSCHIENEN
1996

URSPRUNG
USA

LOKALISIERT FÜR
Japan

GRÜNDE
Kommerziell



Man kann mit Fug und Recht behaupten, dass japanische Spieler – abgesehen von Ausnahmen wie *Crash Bandicoot* – in den 90ern westliche Titel größtenteils verschmähten. Daher überarbeiteten viele Hersteller ihre Titel, um den fernöstlichen Geschmack besser zu treffen – dazu gehört *Magical Hoppers*, besser bekannt unter dem Namen *Pandemonium*.

In Japan erschien das „2,5D"-Jump-and-run unter dem neuen Namen *Magical Hoppers*. Außerdem wurden sowohl die Geschichte als auch die Charaktere umgestrickt. Statt Nikki und Fargus waren nun Guppy und Clam die Hauptfiguren, samt völlig neuer Grafiken. Die CGI-Sequenzen wurden durch Vollbildvideo ersetzt, die PlayStation-Version bekam Sprachausgabe statt Standbildern und die Saturn-Fassung sogar gelungen animierte Anime-Szenen. Bei der Fortsetzung, die nur für PlayStation erschien, wurden diese Veränderungen nicht mehr weiterverfolgt, sodass Nikki und Fargus wieder die Helden von *Pandemonium 2* respektive *Miracle Jumpers* waren.

ECONOMY



» [PlayStation] Hier seht ihr Nikki und Fargus im originalen CGI-Look.



» [PlayStation] Ihre Gegenstücke Guppy und Clam kommen sehr viel farbenfroher daher.



SIM CITY

JPN ➔ FR
Japan ➔ Frankreich

SIM CITY
Abflug: 1991

PLATTFORM
SNES

ENTWICKLER
Nintendo

ERSCHIENEN
1991

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Frankreich

GRÜNDE
Kulturell



Beim Lokalisieren hilft es immer, einen Einheimischen einzubeziehen, dem Dinge auffallen, die dem fremden Auge vielleicht verborgen bleiben. Eine amerikanische Firma für Kryptowährungen musste dies vor Kurzem auf die harte Tour feststellen – eine kurze Recherche hätte ihre Gründer womöglich davor bewahrt, sie Nonce Finance zu nennen, obwohl „Nonce" in Großbritannien ein Jargon-Begriff für eine pädophile Person ist. Bei *Sim City* auf dem SNES konnte Nintendo einen ganz ähnlichen Fauxpas vermeiden. In nahezu jeder Fassung des Titels sind auf Polizeigebäuden die Buchstaben „PD" zu lesen, was in englischsprachigen Ländern für „Police Department" steht und damit unproblematisch ist. Sogar die japanische Version nutzt dieses Kürzel. Einzig die französische Variante ist die Ausnahme. Denn dort steht PD für „pédéraste" – wiederum ein Slang-Begriff für Pädophile, der auch in homophoben Kontexten verwendet wird. Daher ist im französischen *Sim City* auf den Polizeiwachen schlicht „Pol" zu lesen.

ECONOMY



» [SNES] Hier die Originalgrafik für die Polizeigebäude, die auch in Japan genutzt wurde.



» [SNES] Für Frankreich wurde durch diese kleine Änderung ein Fauxpas vermieden.



MAKING OF

WARHAMMER
SHADOW OF THE HORNED RAT

EIN HAUFEN ENTHUSIASTEN WOLLTE DEN KOMPLEXEN TABLETOP-KLASSIKER FÜR DIE BREITE MASSE ZUGÄNGLICH MACHEN UND SCHUF EINES DER UNGEWÖHNLICHEREN ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE DER 90ER JAHRE.



FAKTEN

- » **HERAUSGEBER:** MINDSCAPE
- » **ENTWICKLER:** MINDSCAPE
- » **ERSCHIENEN:** 1995
- » **PLATTFORM:** WINDOWS, PLAYSTATION
- » **GENRE:** ECHTZEITSTRATEGIE

Es ist 1995. *Wonderwall* läuft in den Radios. Vor der örtlichen Games-Workshop-Filiale checken aufgeregte Teenager zum fünften Mal das Geld in ihrer Tasche und hoffen, dass es für eine Kiste mit Skeletten reicht. Im Laden die typischen Aromen von Klebstoff, Farbe und Männerschweiß. Zwei Erwachsene streiten sich darüber, was genau das Maßband auf dem Tapeziertisch vor ihnen anzeigt, ob also das Bogenschützen-Regiment die angreifenden Orks überhaupt beschießen kann. Nebenan sitzen mehrere Jungs und lackieren Space-Marine-Figuren in Ultramarines-Blau. Die Szene demonstriert das Geschäftsmodell von Games Workshop: Vordergründig verkauft man Tabletop-Spiele, doch das meiste Geld macht man mit Plastikfiguren, Farben und Pinseln.

Bereits 1983 erschien die erste Edition von *Warhammer Fantasy Battles*. 1995 wurde die vierte Edition gespielt, die 1992 erschienen war. Über 25 Jahre später erinnert sich Mindscape-Designer Steve Leney an seine damalige Tour durch die Games-Workshop-Niederlassungen. „Wir fingen in der Zentrale in Nottingham an, wo wir das Design des geplanten Spiels mit Phil Gallagher besprochen haben, der für die Lizenzierung verantwortlich war. Dort gab es eine großartige Ausstellung von lackierten Figuren, die in Glasvitrinen aufgereiht standen." Steve war zu diesem Zeitpunkt bereits ein großer Fan von *Warhammer*, und wie jeder, der auch nur einen Tag damit verbracht hat, wusste er um die hohen Kosten und die viele Zeit, die das Spielsystem inklusive Figurenbemalung fraß. Steve wollte das eigentliche Spiel zugänglicher machen.

Er überzeugte seinen Arbeitgeber Mindscape, die Lizenz für eine PC-Fassung des Tabletops zu erwerben. „Ich habe *Warhammer* wirklich genossen, aber es war wie ein Marathon", erklärt er. „Die Schlachten dauerten mehrere Stunden, manchmal brach man ab, um am nächsten Morgen weiterzuspielen. Ich stellte mir vor, wie eine Computerversion die ganzen Einstiegshürden wie Maßbänder, Beratungsregelbücher und spezielle Würfel entfernen würde."

In dieser Zeit experimentierte Games Workshop ohnehin mit dem Portieren seiner Spiele auf PCs. Das nutzte Steve, um Mindscape

» [PC] In der ersten Mission muss ein Dorf verteidigt werden.





» [PC] Das Schlachtfeld mit ausgeblendeter Übersichtskarte.



» [PC] Die Auswahl der Einheiten entscheidet mit über Sieg oder Niederlage.



» [PC] Die Story wird in hübschen FMV-Filmchen erzählt.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CAPTIVE
SYSTEM: AMIGA, ATARI ST, PC
JAHR: 1990

KNIGHTMARE (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, ATARI ST
JAHR: 1991

LEGO ISLAND
SYSTEM: PC
JAHR: 1997

» Steve Leney verließ Mindscape und ging zu EA, wo er an vielen *Harry Potter*-Titeln mitarbeitete. Er macht heute E-Learning- und Simulationsspiele.





» [PC] Am Ende der Schlacht liegen überall Leichen herum.



» Jeff Gamon ging auch zu EA. Er ist dort heute Produzent und hat an großen Serien wie *Battlefield* und *Crysis* mitgewirkt

eine *Warhammer*-Umsetzung schmackhaft zu machen: „Ich schrieb ein Designdokument, um darzustellen, wie wir in Echtzeit Massenkämpfe realisieren könnten. Eine Story gab es noch nicht, es ging nur darum, das Regelbuch in ein PC-Spiel umzusetzen."

Bis heute fällt auf, wie *Shadow of the Horned Rat* das ursprüngliche Tabletop abbildet – inklusive der großen Bedeutung des Zufallsfaktors. Denn wenn etwa ein Bogenschütze feuert, stehen Zielgenauigkeit gegen Rüstungsstatistiken und weitere relevante Werte – doch es wird eben auch der Würfelwurf simuliert, und Pech im falschen Moment kann (auch am PC) die ganze Schlacht entscheiden. Programmiert hat die Engine Jeff Gamon, der uns erklärt: „Das *Warhammer*-Regelbuch war im Wesentlichen unser Designdokument für die Engine." Diese seitenstarke Anleitung erhält beispielsweise Armeelisten, die jeden Truppentyp genau beschreiben.

Games Workshop arbeitete mit Mindscape eng bei der Story zusammen. Ihre Autoren schufen die Handlung und die Charaktere, überließen die Umsetzung dann aber Steve, Jeff und dem Rest der Crew. Letztendlich führte dies zu einer Partnerschaft, in der beide Seiten leidenschaftlich versuchten, dem typischen *Warhammer*-Spielgefühl möglichst nah zu kommen.

„DAS *WARHAMMER*-REGELBUCH WAR UNSER DESIGNDOKUMENT FÜR DIE ENGINE."

JEFF GAMON

Dabei gab es von vornherein einen gravierenden Unterschied: Das Tabletop wird, natürlich, rundenweise gespielt. Die PC-Umsetzung *Shadow of the Horned Rat* aber setzte auf das damals sehr angesagte Echtzeit-Prinzip, allerdings ohne Basisbau oder Ressourcensammeln. Steve erinnert sich daran, dass diese Designentscheidung schon sehr früh getroffen wurde. Zwar hatten die Spieler dadurch weniger Kontrolle über ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld. Doch genau das war der Plan, sagt Steve: „Das führte zu viel schnellen Schlachten, was ja einer der Gründe war, warum ich ein *Warhammer*-Computerspiel erstellen wollte."

Im Lauf der Entwicklung organisierte das Hausmagazin von Games Workshop, *White Dwarf*, ein Duell zwischen den Entwicklern und einem *Warhammer*-Turniermeister. „Wir dachten, das wäre ein einfacher Sieg für uns", grinst Jeff. „Sie hatten das Computerspiel noch nie gespielt. Wir wiesen sie in die Bedienung ein ▶

SEITENSPRÜNGE

WAS TAUGT DIE PLAYSTATION-FASSUNG?

PC



Einheiten werden bequem mit der Maus ausgewählt, die Kamera wird per Tastatur gedreht. Auch bei großem Schlachtgetümmel läuft es flüssig. Die PC-Fassung gibt es für 5 Euro in einer mittlerweile auch unter Windows 10 lauffähigen Version bei GOG.

PlayStation

Hier ist es beim ehrenhaften Versuch geblieben. Die eher leistungsschwache Hardware der Konsole sorgt für unschönes Ruckeln und die grausige Joypad-Steuerung für mehr Frust als Lust. Gebraucht ist die PAL-Version für 15 bis 20 Euro erhältlich, aber wirklich spielen wollen wir sie nicht.



▶ und legten los. Sie setzten Orks und Goblins gegen unsere Streitkräfte ein. Ihnen war jede Taktik und Nuance der Einheiten, die sie befehligten, bestens bekannt. Da die internen Regeln exakt dem Tabletop entsprachen, konnten sie ihre normalen Taktiken vom Tapeziertisch anwenden. So erbarmungslos wurde wohl noch nie ein Entwickler in seinem eigenen Computerspiel bezwungen!“

Zusätzlich zum detailgetreu umgesetzten Regelwerk punktete *Shadow of the Horned Rat* mit zeitgemäßer Technik. Es lief komplett in einer (pixeligen) 3D-Grafikengine. Jeff musste allerdings einige Zugeständnisse machen, um das Spiel auf der damals gängigen Hardware lauffähig zu bekommen. „Etwa 75 % des Bildschirms bestehen aus Bedienelementen“, beginnt er. „Unser Testrechner konnte nicht wirklich viel mehr als die restlichen 25 % für das eigentliche 3D-Bild wuppen. Deshalb waren die Buttons so groß, wir mussten ja den Bildschirm mit irgendwas füllen.“

3D-Figuren waren keine Option, nur in acht Richtungen gerenderte Sprites. Dadurch wurden einige der größeren Kreaturen und


» Die Cutscenes bieten teils wunderschöne Pixelkunst.

Fahrzeuge sehr klumpig, besonders wenn der Spieler die Kamera drehte. Trotzdem kamen dem Team nie Zweifel, das Schlachtfeld in 3D darzustellen. „3D war die Zukunft“, bekräftigt Jeff. „Die PCs wurden allmählich schnell genug, um 3D vernünftig darzustellen. Microsoft hatte gerade DirectX veröffentlicht, was viele der traditionellen Probleme mit unterschiedlichen Hardware-Konfigurationen löste.“

Shadow of the Horned Rat sollte nicht nur grafisch überzeugen, sondern auch mit seiner



» [PC] Die Karte der Spielwelt.

Story. Die Vorgeschichte zu jeder Mission wird durch einen Dialog zweier Charaktere erzählt, die als animierte Porträtbildchen dargestellt werden und sich in gelungener Sprachausgabe austauschen. „Ich zeichnete alle Charakterporträts Pixel für Pixel in *dPaint*“, sagt Steve. „Ein guter Freund von mir gab mir sein Passfoto – ich habe ihn als Ramon Schwarz von den Black Avengers eingesetzt. Ich habe auch das Hauptmenü und den Ladebildschirm gezeichnet und dachte, es wäre witzig, Graffiti in Zwergenrunen als Hintergrund zu verwenden. Zum Glück hat die nie jemand übersetzt, sonst wäre ich für den Inhalt wohl gefeuert worden …“

> „EIN GUTER FREUND VON MIR GAB MIR SEIN PASSFOTO UND ICH HABE IHN ALS RAMON SCHWARZ EINGESETZT.“
>
> **STEVE LENEY**



» [PC] In überraschende Hinterhalte gerät man oft genug.



» [PC] Hier kann man eine Mission auswählen oder die Armee verwalten.

Bei seiner Veröffentlichung Ende 1995 musste *Shadow of the Horned Rat* mit *Warcraft* konkurrieren, das früher im Jahr veröffentlicht worden war. Steve gibt zu: „*Warcraft* war sehr erfolgreich und stahl uns etwas die Schau. Unser Spiel war zwar anders als *Warcraft*, aber es war im Wesentlichen auch Orks gegen Menschen.“ Jeff macht eine Pause und fährt fort: „*Warcraft* steckte uns mit seinen Verkaufszahlen in die Tasche – aber ehrlich gesagt war es auch das kommerziellere und hochwertigere Produkt.

MEHR WARHAMMER FANTASY-ACTION SEIT 30 JAHREN.

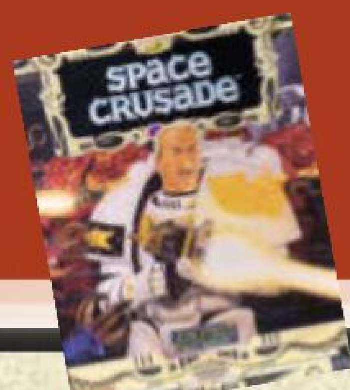
HEROQUEST 1991

Diese detailgetreue Umsetzung des klassischen Brettspiels erschien für fast jeden Heimcomputer. Besonders die Amiga-Version konnte begeistern. Bemerkenswert ist der Koop-Multiplayer-Modus.



SPACE CRUSADE 1992

Originalgetreue Umsetzung einer Warhammer-40.000-Episode. Volker Weitz (*Power Play 5/92*) vergab 70 %: „Selbst Solospieler kommen auf ihre Kosten.“



SPACE HULK 1993

Während Mick Schnelle die Fassungen für PC (56 %, *PC Joker 8/93*) und Amiga (44 %, *Amiga Joker 11/93*) abwatschte, zeigten sich die Kollegen Alexander Geltenpoth (76 %, *PC Games 6/93*) und Lutz Mahle (83 %, A*miga Games 11/93*) fast schon begeistert.



BLOOD BOWL 1995

Der Rundentaktik-Titel mixt American Football mit *Warhammer*-Figuren. Heraus kommt eine Mischung, die Jörg Langer mit 61 % (*PC Player 7/95*) bewertete: „Den Sportspiel-Enthusiasten dürfte es zu taktiklastig sein, verwöhnte Strategen rennen vor der miesen Grafik davon.“



Es hat verdient gewonnen. Damals hätte ich das allerdings nie zugegeben!"

Jeffs Einschätzung deckt sich auch mit der der zeitgenössischen deutschen Presselandschaft. Mick Schnelle kommentierte in *PC Joker 2/96* seine 69 % für *Shadow of the Horned Rat* so: „Otto Normalstratege ist bei *Warcraft II* und Co. besser aufgehoben." Jörg Langer vergab in *PC Player 3/96* 76 %: „Geduldige Kenner und Profis der Tabletop-Vorlage werden gut unterhalten, Gelegenheits-Strategen jedoch hoffnungslos überfordert."

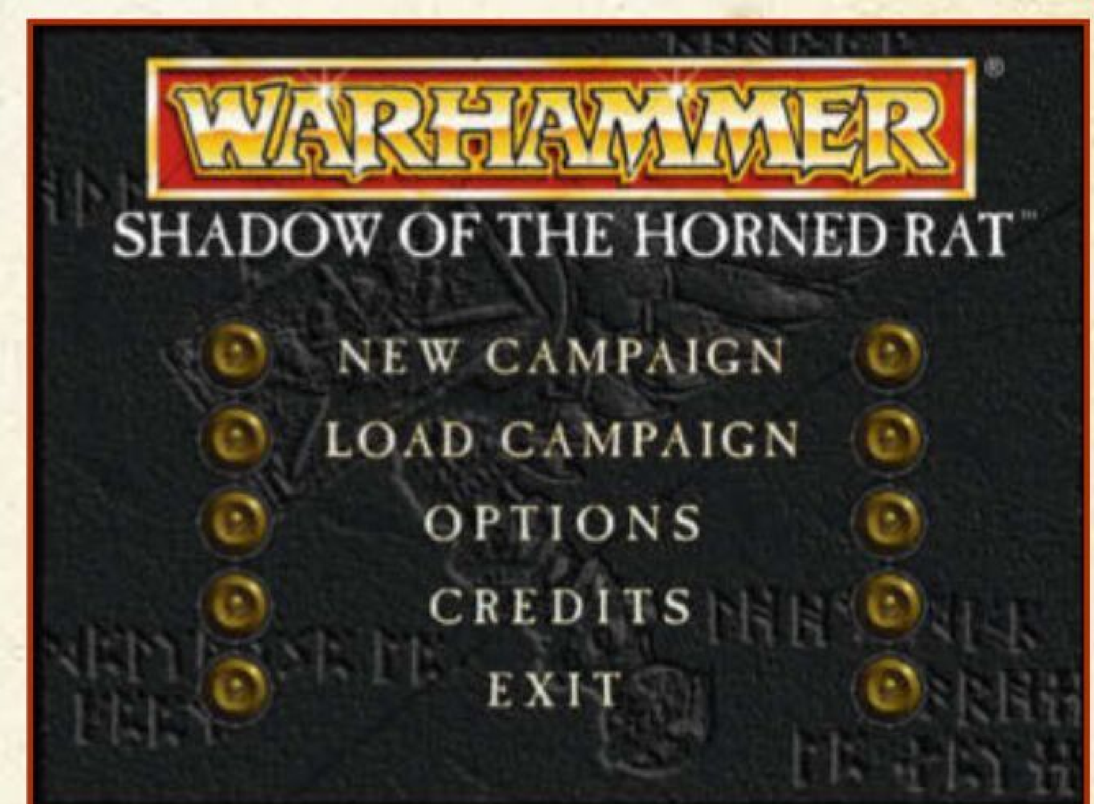
Heute ist *Shadow of the Horned Rat* überschattet von seiner Fortsetzung, *Dark Omen*, das 3D-Gelände sowie Multiplayer hinzufügte und einige Ecken und Kanten ausbesserte. Doch auch *Dark Omen* behielt einen starken Zufallsfaktor: Trifft ein feindlicher Zauberer mit seinem ersten Feuerball gleich mal unsere Elite-Einheit, kann man das Gefecht sofort neu starten. Die Idee, seine Regimenter durchs ganze Spiel zu führen – sie aber auch permanent verlieren zu können –, klingt besser, als sie ist: Eigentlich kann man sich in der schweren Kampagne keinen einzigen Totalverlust erlauben.

Dennoch: Beide Teile fingen den Geist der Vorlage ein und sind bis heute ungewöhnliche Computer-Strategiespiele. Vor allem benötigt man für sie keinen mittelgroßen Lagerraum. Steve resümiert: „Mir eine so geliebte Marke anzuvertrauen war eine Ehre, die gesamte Entwicklung ein Nervenkitzel für mich. Ich bin stolz darauf. Wir waren die Ersten, die *Warhammer* in ein Computerspiel übertrugen."

Jeff erinnert sich vor allem an die Kameradschaft, die im Mindscape-Team herrschte. „In unserer eigenen kleinen Blase wirkte das viel mehr wie freundschaftliches Miteinander als wie Arbeit. Viele von uns haben heute noch Kontakt zueinander. Wir steckten viele Überstunden rein, weil wir es wollten, hörten laut Musik, quatschten Blödsinn – und haben ein großartiges Spiel gemacht." *



» [PC] Schöne Sprachausgabe begleitet die Dialoge.



» [PC] Spricht jemand Zwergisch und weiß, was hier versteckt steht?



» [PC] Während der Kampagne findet man nützliche Items.



» [PC] Diese Karawane müssen wir sicher nach Altdorf eskortieren.


» [PC] Jede Kreatur ist im „Bestiarium" beschrieben.



» [PC] Tod und Verzweiflung sind allgegenwärtig.

WARHAMMER: DARK OMEN 1998

Die Fortsetzung zu *Shadow of the Horned Rat* bietet komplette 3D-Grafik und hat noch heute viele Fans. Wurde damals von Mindscape entwickelt und von EA eingekauft und herausgegeben.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING 2008

Gildenkriege, Realm-versus-Realm-Kämpfe und Crafting waren zentrale Elemente des MMO. Hatte jedoch gegen *World of Warcraft* keine Chance. 2013 wurden die offiziellen Server abgeschaltet. Am 14. Juni 2014 startete der Privatserver *„Return of Reckoning"*.



TOTAL WAR: WARHAMMER II 2017



Das Globalstrategiespiel vereint Rundenstrategie mit ebenso grafisch opulenten wie taktisch anspruchsvollen Echtzeit-Schlachten. Dank DLCs gibt es zudem massenhaft Völker und Truppentypen. Creative Assembly ist in der wechselhaften Geschichte von *Warhammer*-Spielen mit ihren beiden *Total War*-Teilen ein Triumph geglückt. Teil 3 folgt 2022.

18+

WHAT IS AVAXHOME?

AVAXHOME -

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

AVXLIVE.ICU

AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu

Arx Fatalis

Es gibt in der Geschichte der Computerspiele immer mal wieder Titel, die unsere kleine Welt nachhaltig beeinflussen und Wegbereiter für kommende Generationen von Spiele(r)n sind. Die Meilensteine. Die strahlenden Sterne am Firmament der Branche. Spiele, die das Attribut „Klassiker" auch wirklich verdienen. Ob *Elite, Dungeon Master, Wizardry, Tetris, Super Mario, The Legend of Zelda* oder *Monkey Island*. Spiele, die vor allem eines gemeinsam haben: Sie inspirieren.

So auch das bereits 1992 erschienene *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. Endlich wurde aus der klassischen 90-Grad-Kerkermatrix alter Rollenspiele ein echter Kunstkeller – mit Steigungen, und Abhängen, mit sanften Rundungen statt Ecken und Kanten. Ein Meilenstein der Spielegeschichte – und technische und spielerische Inspiration für andere.

Ideenvorlage war es unter anderem für die damals jungen Arkane Studios in Frankreich rund um Raphaël Colantonio. Mit ihrem Debut-Spiel *Arx Fatalis* schufen sie einen Nachfolger im Geiste zum 3D-RPG-Klassiker. Zwar wurde der Initialrelease von Bugs und Glitches geplagt, aber Publikum und Kritik liebten (und lieben) das Spiel bis heute.

Raphaël und sein Team hatten im Grunde nur ein Problem: Sie waren damals beim falschen Publisher. Die JoWooD AG, Anfang der 2000er durch den Börsengang mit mehr Geld als Verstand ausgestattet, kaufte so ziemlich alles, was bei „drei" nicht auf dem Baum war: komplette Entwicklerteams, Distributionsfirmen und eben auch Titel wie *Arx Fatalis*. Nur wenige Leute in der Firma erkannten das wahre Potenzial des Titels, und so wurde *Arx Fatalis* als Stealth-Release und Quartalszahlenfüller verheizt.

Noch dazu wurde Arkane vom österreichischen Publisher bei Vertragsverhandlungen zu einem potenziellen Nachfolger monatelang hingehalten. Bis dann Ubisoft den Entwickler unter Vertrag nahm, ihn aber etwas ganz anderes machen ließ.

Selbst heute wirkt *Arx Fatalis* wie ein kleiner Rollenspiel-Rohdiamant, allerdings einer, der mittlerweile durch diverse Updates, Fixes und die Mitarbeit der emsigen Community weitgehend geschliffen worden ist. Die Story ist simpel: Wegen eines drohenden Dauerwinters wurde die mittelalterliche Welt Arx komplett unter die Erdoberfläche verlegt. Dort hausen nun Menschen, Goblins, Trolle und allerlei anderes klassisches Fantasy-Volk. Wir spielen einen Protagonisten – zu Beginn klassisch aus Attributen wie Stärke und Skills in Objekt-Kunde, Zaubern oder Nahkampf gebastelt –, der aus einem Goblin-Gefängnis ausbricht. Nur mit einem Lendenschurz bekleidet, müssen wir uns zu einer Menschensiedlung durchschlagen. Natürlich gibt es jede Menge kleinerer Quests zu erledigen, NPCs, mit denen ihr Gespräche führen könnt und eine große Gefahr, die im Untergrund lauert, nebst Boss, den es zu beseitigen gilt.

Bis zum Finale lässt *Arx Fatalis* die RPG-Muskeln spielen. So gibt es ein knuffiges gestenbasierendes Zauberspruchsystem mit Runen. Oder eine Anschleichoption, ein Tagebuch mit Landkarten und Inventar, ein umfangreiches Skill-System und jede Menge Puzzles. Obendrauf kommt das kernige (Action-)Kampfsystem. Die klaren Hauptdarsteller des Spiels sind jedoch die düstere Atmosphäre und die achtstöckige Unterwelt selbst – mit klaustrophobisch-kleinen Kammern, riesigen Höhlen, fein verzierten Gebäuden und geschwätzigen NPCs. Selten hat mich ein einzelnes Labyrinth so in seinen Bann gezogen! *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Zaubern, was das Zeug hält …

Selbst nach modernen Maßstäben dürfte das gestenbasierte Zaubersystem eines der besten Magiesysteme aller Zeiten sein, weil es irgendwie wirkt, als würde man wirklich Magie wirken. Und das ganz ohne Touchscreen! Zwar ist die Ausführung komplexer Formeln teilweise etwas holprig und bedarf einiger Gewöhnung (und eines guten Gedächtnisses), aber hier entsteht ohne Frage das haptische Gefühl, wirklich zu zaubern. Wir überspringen Hogwarts und werden gleich zum Meister!

BLUT NUR IM AUSLAND



NSFW

Für den deutschen Markt wurden einige der atmosphärisch wichtigen Grafikdetails doch deutlich entschärft. Im Original konnte man mit seinem Schwert Gliedmaßen abtrennen und auch einiges an Blut auf den Bildschirm bringen – beides sucht man in der lokalen Version vergebens. Wir empfehlen deshalb die internationale Fassung von *Arx Fatalis* samt Guts & Gore: Hier liegen dann schon mal geköpfte Gefangene nebst Axt und Blut in den Kerkern herum. Von den zahlreichen Skeletten mal ganz zu schweigen.

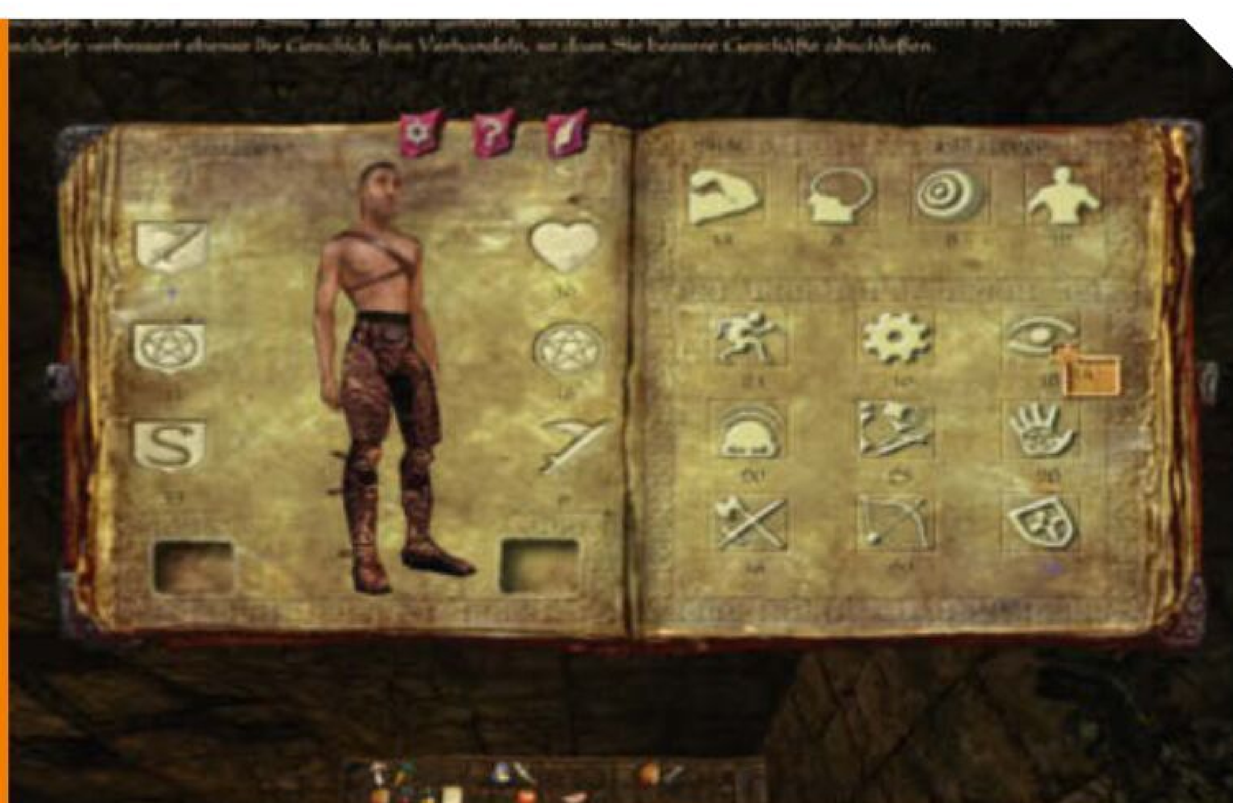
WO BIN ICH?



Die Landkarten

Auch wenn die Karten des komplexen achtstöckigen Labyrinths, aufgeteilt in Komplett-Übersicht und die jeweilige Nahumgebung, nach heutigen Maßstäben nicht nur extrem hässlich sind, sondern auch noch recht unkomfortabel daherkommen – vor fast 20 Jahren waren sie keineswegs üblich und vor allem eine große Hilfe. Wie sonst sollte man sich in den verworrenen Gängen, Katakomben und Hallen der Unterwelt zurechtzufinden? Für einen flotten Überblick und zur Orientierung im Gewirr der Gänge reichte es allemal.

WAS BIN ICH?



Skills machen den Helden

Eines der Highlights von *Arx Fatalis* ist das fantastische Skill-System, mit dem der Spieler seine eigene Figur individualisieren kann: Spielen wir einen schwertschwingenden Trottel? Dann kommen alle Punkte in die Stärke, und null in den Intellekt. Züchten wir uns doch lieber den ultimativen Zauberer? Oder einen flinken Bogenschützen, der mit verfeinerten Sinnen jede Falle aufspürt? Das RPG-System lädt zur Spielwiederholung ein – nur eben mit einer völlig neuen Figur, die dann auch anders erfolgreich ist.

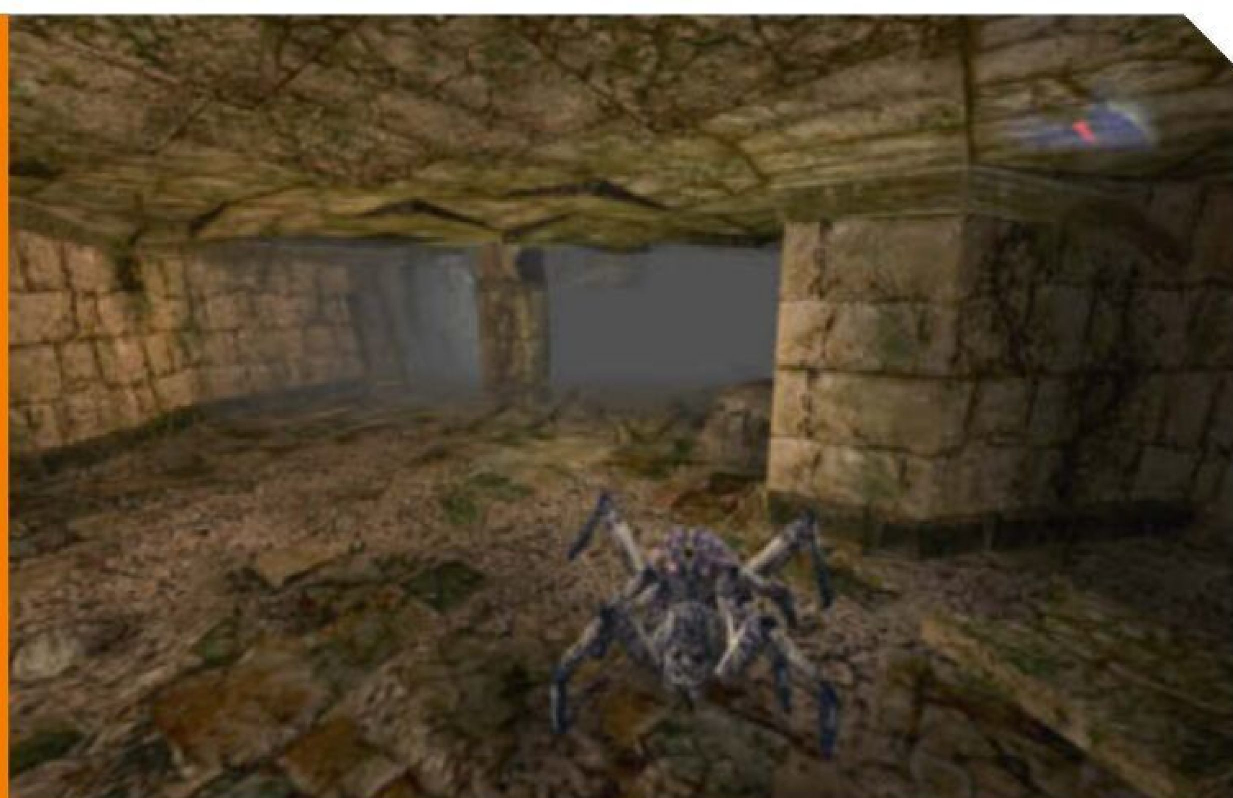
BESTER MOMENT



Die erste Rune

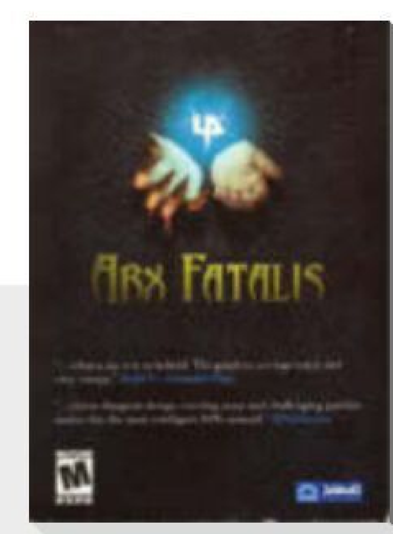
Zu den besten Momenten im Spiel zählt nicht nur die Flucht aus dem Gefängnis, sondern auch, wenn der Spieler seine erste Rune findet und somit das Zaubern erlernt. Aus dem mickrigen ersten Zauberstein, der das Symbol für einen einfachen Feuerzauber zeigt, wird im Verlauf des Spiels ein Arsenal an mächtigen Sprüchen mit kraftvollen Zaubern und sogar Runenkombinationen für tolle Buffs. Man muss zwar nicht gezwungenermaßen auf Magie setzen, aber es wäre schade, da es so viele Sprüche gibt.

KEINE WEICHEIER



Nichts für zarte Gemüter

Aller Anfang ist schwer: Rollenspiele in den Nuller-Jahren (oder früher) stellten noch eine echte Herausforderung dar. Der *Arx Fatalis*-Keller macht da keine Ausnahme. Der düstere Dungeon ist kein Vergnügungspark, und schon am Anfang des Abenteuers lauern hinter jeder dunklen Biegung tödliche Gefahren. Während unser Held nur mit einem abgenagten Knochen als Waffe ausgestattet ist und gerade mal die Schamgegend notdürftig verhüllt, droht die lokale Fauna mit tödlichen Bissen und Giften.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** WINDOWS
» **PUBLISHER:** JOWOOD AG
» **VERÖFFENTLICHT:** 2002
» **GENRE:** RPG

Was die Presse sagte …



PC Games, 8/2002: 83%
„Edelsteine schürfen, Tränke brauen, angeln, Brot backen, Leute bestehlen, eine Bank ausrauben – es sind die vielen Kleinigkeiten, die für immer neue Überraschungsmomente sorgen. *Arx Fatalis* schafft es trotz aller Linearität, eine spannende Geschichte zu erzählen und macht den Spieler zu einem wichtigen Teil davon.“ *(Georg Valtin)*

4Players.de, Juli 2002: 84%
„Alte *Ultima Underworld*-Jünger dürfen zum Freudensprung ansetzen: Arx Fatalis ist ein würdiger inoffizieller Nachfolger der Saga. Grafik, Sound, Rätseldichte und vor allem Atmosphäre sind auf sehr hohem Level.“ (*Paul Kautz*)

Was wir denken

Vor allem in Sachen Optik, Komfort und Schwierigkeit sind moderne Rollenspiele bekömmlicher. Aber in der Atmosphäre macht dem Oldie so schnell keiner was vor! Ich spüre die Feuchtigkeit der Wände. Atme den modrigen Geruch des Todes. Und freue mich über jeden neuen Skill-Punkt.

Ultimative Herausforderung für jeden Sammler

Die Ultima-Serie

Die Hauptserie von *Ultima* (also *I* bis *IX*) ist nur ein Ausschnitt des Gesamtwerks, aufgrund der inhaltlichen Güte und der aufwendigen Packungsbeilagen aber ein besonders schönes Sammel-Ziel.

Von Tobias Hübner

U*ltima*-Liebhaber haben es schwer. Wohl keine andere Spieleserie ist derart umfangreich, dass man einen über 800 Seiten starken „Collectors Guide" erwerben kann, um sich mit allen Spin-offs, Erweiterungen, Büchern und Collectibles jeder Art vertraut zu machen. Nur sehr wenige Sammler können also von sich behaupten, eine wirklich vollständige Ultima-Sammlung zu besitzen. Extrem seltene Ableger, etwa *Ultima: Escape from Mt. Drash* für den Commodore VC 20, sind so rar, dass der dazugehörige Wikipedia-Artikel jedes verkaufte Exemplar einzeln auflistet.

In diesem Full Set geht es daher nur um den harten Kern der Serie, also die zehn Spiele von *Ultima I* bis *IX* (*Ultima VII* bestand aus zwei Teilen). Sie erschienen zwischen 1981 und 1999. Bei Sammlern sind diese Rollenspiele vor allem deshalb beliebt, weil die beigelegten Handbücher und Stoffkarten nicht nur eine hochwertige Beigabe, sondern aufgrund der darin enthaltenen Hinweise ein unverzichtbarer Teil des Spielerlebnisses sind. Dazu kommt in der Regel noch ein Goodie wie ein Ankh oder ein „Mondstein".

Darüber hinaus sind vor allem *Ultima III* bis *VII* trotz der heute veralteten Grafik herausragende Spiele, die in ihrer Story komplexe Themen wie Tugenden (*Ultima IV*), deren Perversion (*Ultima V*), Rassismus (*Ultima VI*) und religiösen Fanatismus (*Ultima VII*) verhandeln.

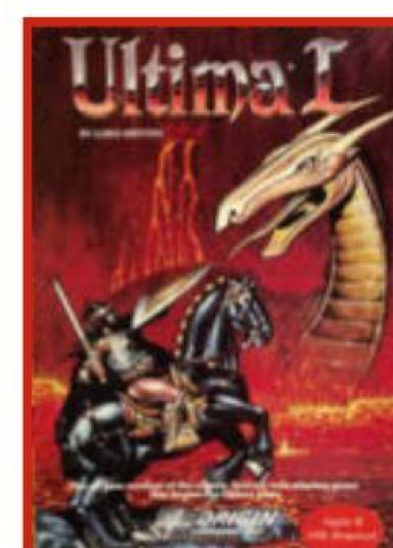
Die Serie von Richard Garriott war zudem mehr als nur einmal Trendsetter für die Spieleindustrie. Teil zwei war das erste Spiel überhaupt, das in einer Pappschachtel (unter

» Gerade die Packungsbeilagen – hier die „Trinkets" – machen die *Ultima*-Serie zu einem Leckerbissen für Sammler.



» *Ultima* benutzte bis Teil 6 sogenannte Kachelgrafik (hier Teil 5 auf PC), dann Isometrie-Perspektive und zuletzt 3D.





1981
ULTIMA I

Für *Ultima I* hat Richard Garriott viel Code aus dem Vorgänger *Akalabeth* übernommen und verbessert. Es war das erste kommerzielle Spiel, dessen Grafik sich aus Kacheln zusammensetzte.



PC-Spielern auch liebevoll „Big Box“ genannt) mit Stoffkarte erschienen ist, Ultima *IV* wich vom damals üblichen „Held tötet Monster“-Schema ab. Und die detaillierte Spielwelt von *Ultima VII* ist bis heute beeindruckend. *Ultima IX* schließlich, obwohl weder technisch noch im Spieldesign wirklich zu Ende programmiert, brachte die zu diesem Zeitpunkt aufwendigste 3D-Welt auf den Bildschirm.

DIE MACHER

Die Geschichte von *Ultima* ist auch eine Familiengeschichte, in dessen Mittelpunkt Richard Garriott, Erfinder der Marke und Programmierer der ersten Teile, steht. Schon als Teenager verdiente er dank *Akalabeth* (dem Vorgängerspiel von *Ultima*) bereits mehr als sein Vater – und der war immerhin Astronaut bei der NASA. Nach schlechten Erfahrungen mit dem Publisher California Pacific Computer Co., der Garriotts Spiele im Plastikbeutel unters Volk brachte, wechselte der junge Richard schließlich zu Sierra On-Line.

Doch auch hier gab es bald Unstimmigkeiten, und so verließ Garriott Sierra On-Line nach der Veröffentlichung von *Ultima II* (und einer sehr seltenen Version von *Ultima I* für den Atari 800) und gründete mit seinem Bruder Robert, Vater Owen sowie Chuck Bueche (Serienfans als NPC Chuckles bekannt) am 4. März 1983 in Houston, Texas die Firma Origin Systems Inc. Der Name stammt von der „Origins Game Fair“, einer Messe für Rollenspiele. Der erste Angestellte war Denis Loubet, der dann für nahezu alle *Ultima*-Teile die Cover zeichnete.

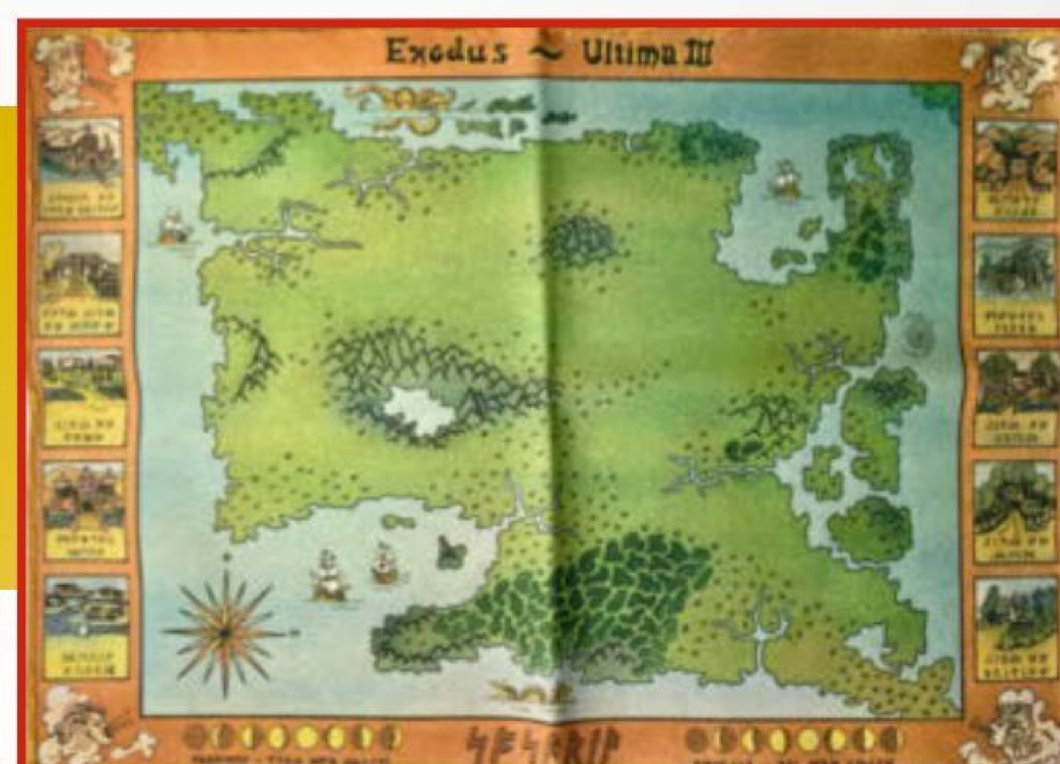
Fünf Jahre später hatte Origin schon knapp 50 Angestellte, 1992, nach der Übernahme durch Electronic Arts, arbeiteten über 300 Menschen für die Spieleschmiede. Diese Übernahme läutete jedoch auch das Ende von Origin ein, denn vor allem die durch EA forcierten strikten Deadlines führten zu verfrühten Releases, die den zuvor exzellenten Ruf der Firma nachhaltig beschädigten. So war *Ultima VIII* in der ersten Version kaum spielbar, und auch *Ultima IX* litt an zahlreichen Bugs und Ungereimtheiten in der Story. Ein zehnter Teil auf Basis der Unreal-Engine war unter dem Titel „*Ultima X – Odyssey*“ in Planung, wurde aber nie fertiggestellt.

Wer sich näher mit dem Thema beschäftigen möchte: Die bewegte Geschichte von Origin und der *Ultima*-Serie wird ausführlich in den beiden englischsprachigen Büchern *Through the Moongate. The Story of Richard Garriott, Origin Systems Inc. and Ultima Part I & II* von Andrea Contato dargestellt. Interessant,



» Richard Garriott (Foto von 2012) flog 2008 als einer der ersten Privatleute ins All. Damit eiferte er seinem Vater Owen nach, der NASA-Astronaut war.



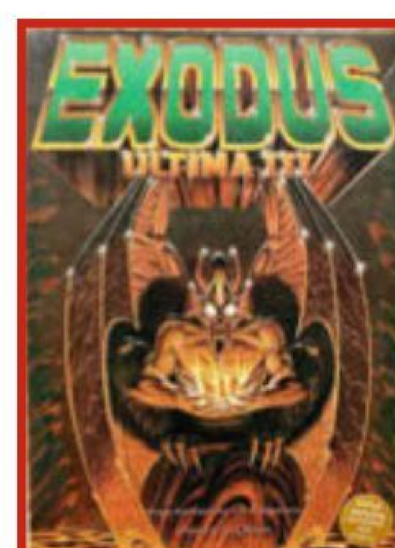






1982
ULTIMA II

Ultima II wurde so schnell wie möglich entwickelt, um die von Ken Williams gesetzte Deadline einzuhalten. Das Ergebnis war ein unfertiges und verbuggtes Spiel. Die Apple-II-Version des Spiels wurde für die Trilogy-Compilation überarbeitet.



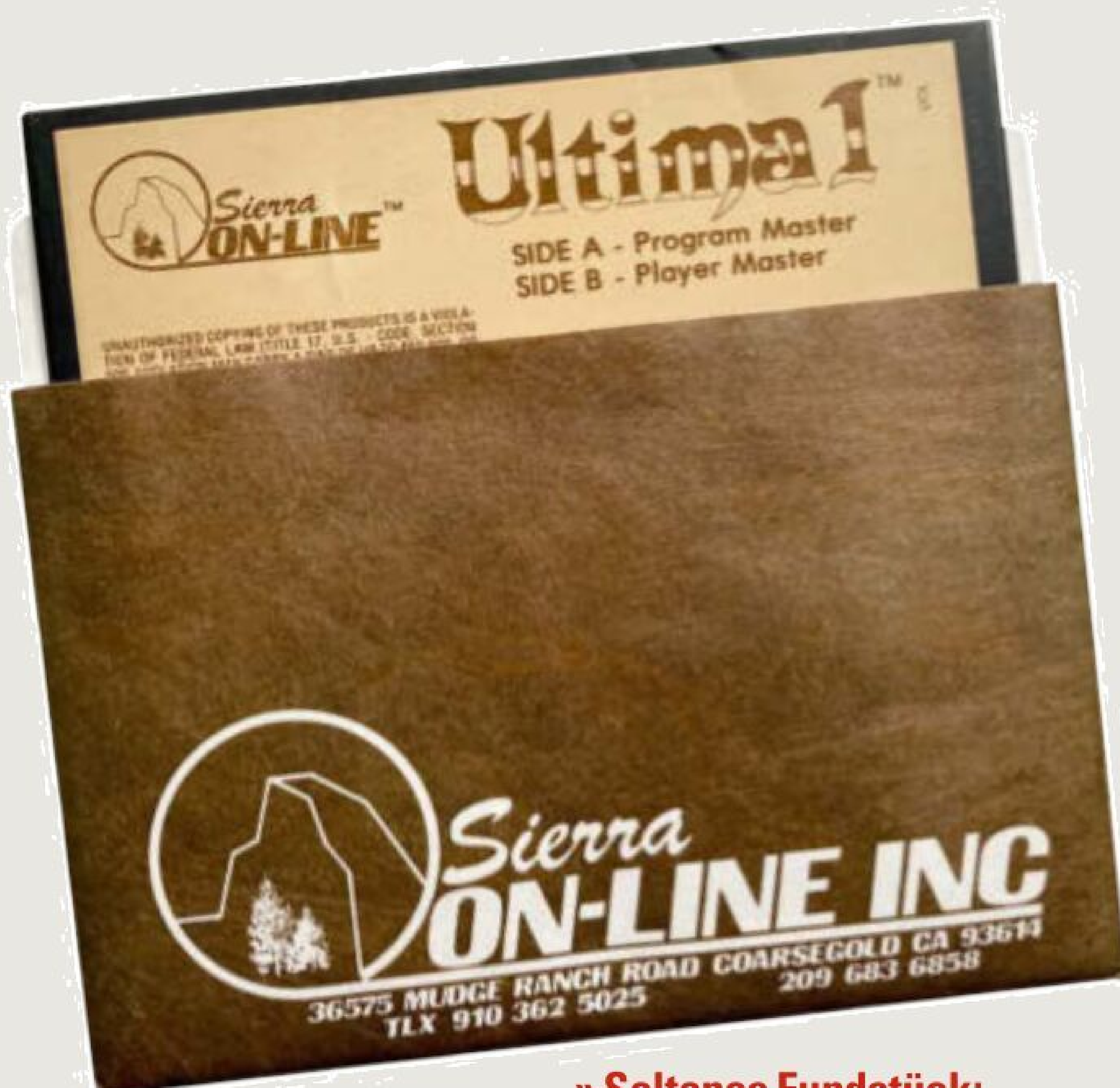
1983
ULTIMA III

Ultima III bietet zahlreiche Verbesserungen gegenüber den Vorgängern, etwa eine Party, Sichtlinien sowie Kämpfe in einem Extra-Screen. Eine sehr seltene japanische Version des Spiels enthielt statt der Stoffkarte ein Puzzle mit 550 Teilen.



1985
ULTIMA IV

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit erscheint mit *Ultima IV* ein Highlight der Serie. Es führt die acht Tugenden in die *Ultima*-Welt ein: Ehrlichkeit, Mitgefühl, Tapferkeit, Gerechtigkeit, Opferbereitschaft, Ehre, Spiritualität und Bescheidenheit. Ziel: Sich in allen acht Tugenden zu vervollkommnen und „Avatar“ werden.



» Seltenes Fundstück: ***Ultima* für den Atari 800.**

aber deutlich schwerer erhältlich sind auch die beiden Bände *Ultima: The Avatar Adventures* und *More Avatar Adventures* von Caroline Spector. Sie hat sich unter anderem als Produzentin der *Ultima Underworld*-Spiele verdient gemacht und ist überdies mit Warren Spector verheiratet.

DAS SET

Ultima besteht aus drei Trilogien: „Age of Darkness" (Teil *I–III*), „Age of Enlightenment" (*IV–VI*) und „Age of Armageddon" (*Ultima VII–IX*). Auf *www.ultimacollectors.info* lässt sich schnell nachschlagen, für welche Plattformen die einzelnen Serienteile erschienen sind, welche Handbücher und Extras in der Verpackung stecken und wie selten die jeweiligen Varianten sind.

Teil sieben besteht aus zwei Spielen, die sich die Engine teilen: *The Black Gate* und *The Serpent Isle*. Letzteres ist in Deutschland nur mit einer Karte aus Papier erschienen. Wer auch hier eine Stoffkarte haben möchte, muss zur amerikanischen Erstausgabe greifen.

Die ersten fünf Teile wurden auf und für den Apple II entwickelt. Mit *Ultima VI* wurde dann der PC zur führenden Entwicklungsplattform. Die *Ultima*-Spiele wurden jedoch auch für zahlreiche andere Systeme konvertiert, darunter auch Konsolen wie das Super Nintendo. Vor allem bei *Ultima VII* unterscheidet sich der Konsolen-Port aber grundlegend vom PC-Vorbild: Es existiert keine Party, und auch die Dialoge wurden stark gekürzt.

OVP UND AUSSTATTUNG

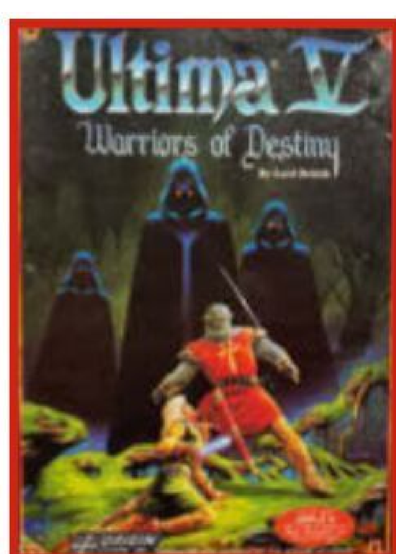
Wer Wert auf Ausstattung legt, sollte bei *Ultima I* zum Re-Release von Origin greifen, der mit einem Beutel „echter" Münzen, vier auf fester Pappe gedruckten Karten und einem illustrierten Handbuch geliefert wird. All das fehlt in der ursprünglichen Version von California Pacific. *Ultima II* bietet dann die erste Stoffkarte und wurde von Sierra zunächst in einer großen Box, später als Budget-Version in einer etwas kleineren Verpackung ausgeliefert.

Ultima III ist der erste von Origin Systems selbst hergestellte und vertriebene Teil in einer folierten Box mit hochwertigen Handbüchern und Stoffkarte. *Ultima IV* war der erste Teil mit einer weiteren Zugabe in der Box: einem kleinen Ankh aus Metall. Ähnliche „Trinkets" finden sich in allen weiteren Serienteilen: *Ultima V* und *VIII* enthalten kleine Münzen, *Ultima VI* einen Moonstone und *Ultima VII* ein „Fellowship-Medaillon". Der letzte Serienteil kam nur in der limitierten „Dragon-Edition" mit einem kleinen Metall-Ankh, andere Ausgaben enthielten dafür große Tarot-Karten mit den acht Tugenden der Spielwelt.

RARITÄT UND WERT

Ultima-Spiele zu sammeln ist kein ganz günstiges Hobby. Die noch in Folienbeuteln verpackten Ausgaben von *Akalabeth* und *Ultima I* wechseln mittlerweile kaum noch unter 1.000 Euro den Besitzer. Selbst der Origin-Re-Release von *Ultima I* schlägt mit satten 500 Euro zu Buche. Ansonsten gilt: Je älter, desto teurer. Eine gut erhaltene Ausgabe von *Ultima II* ist für circa 400 Euro zu haben, vollständige Boxen von *Ultima III* bis *VII* kosten jeweils um die 100 Euro. Nur die jüngeren Teile *VIII* (*Pagan*) und *IX* (*Ascension*) sind günstiger erhältlich, ab etwa 50 Euro. Eine Alternative zu den teuren Big-Box-Versionen der Spiele sind Compilations, etwa die *Ultima Trilogy I–III* und *IV–VI* sowie die *Ultima Collection* mit allen Teilen von *Akalabeth* bis *Ultima VIII.* Allerdings sind hier starke Abstriche bei der Ausstattung zu machen.





1988
ULTIMA V

Ultima V bietet eine größere Spielwelt mit mehr Städten und Dungeons. Dialoge mit NPCs bieten mehr Auswahlmöglichkeiten und die Interaktivität der Spielwelt wurde erhöht. Neu eingeführt wurde auch das Runen-Alphabet.





1990
ULTIMA VI

Ultima VI konnte dank der Verwendung von Icons erstmals mit der Maus gespielt werden. Durch den Plattformwechsel vom Apple II zum PC mussten viele Programmierer neu angestellt werden, die Produktionskosten überschritten 2 Millionen Dollar. Bis dato hatte kein Computerspiel auch nur halb so viel gekostet.





1992
ULTIMA VII: THE BLACK GATE

Vielen Fans gilt *Ultima VII* als bester Teil der Serie. Der Plot stammt aus der Feder des späteren James-Bond-Autors Raymond Benson. Die Spielfigur Nastassia, mit der der Avatar eine Liebesbeziehung im Spiel eingehen kann, wurde benannt nach Nastassja Kinski.



» *Ultima IX* lagen acht große Tarot-Karten bei, die die acht Tugenden symbolisierten.



» Diese Karte für *Magic the Gathering* gestaltete Richard Garriott.

Für Hardcore-Sammler sind die limitierten Editionen der einzelnen Teile interessant, vor allem die von Richard Garriott und Denis Loubet handsignierte Box von *Ultima VI* ist sehr begehrt. Ebenso die in einer riesigen Box erschienene „Dragon Edition" von *Ultima IX* mit zahlreichen Extras von der Soundtrack-CD bis zur *Ultima*-Collection-CD mit allen Serienteilen. Sie wurde übrigens benannt nach dem vermutlich ältesten (und bis heute aktiven) Spiele-Fanclub, den „Ultima Dragons".

Für viele Sammler ist ein Full Set wie von uns beschrieben nur der Anfang. Neben den beiden *Ultima Underworld*-Spielen, den Spin-offs *Savage Empire* und *Martian Dreams* auf Basis der *Ultima VI*-Engine, den *Ultima VII*-Erweiterungen *Forge of Virtue* und *Silver Seed* und *Ultima Online* warten zahlreiche weitere Objekte der Begierde auf den Fan, etwa die Hint Books zu den Spielen, Memorabilia von den Weltraumtrips von Vater Owen und Sohn Richard oder die von Richard Garriott designte *Magic: The Gathering*-Karte „Shield of the Avatar". *



» Eine Auswahl von Hint-Books.



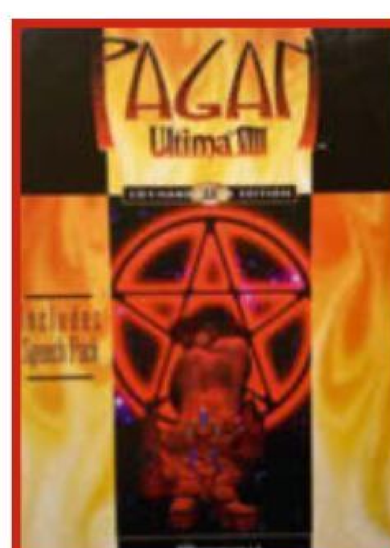






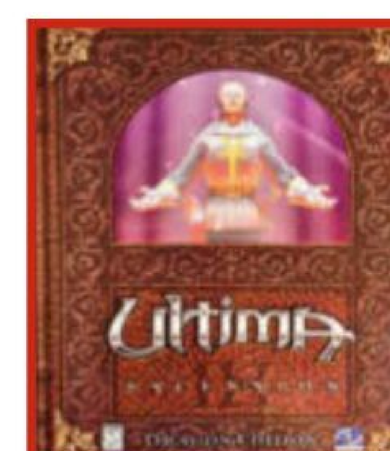
1993
ULTIMA VII: THE SERPENT ISLE

The Serpent Isle ist das erste *Ultima*, das unter der Führung von Electronic Arts erschien. Origin machte sich gleich unbeliebt, weil sich die Entwicklung verzögerte und so das Weihnachtsgeschäft verpasst wurde. Da auch die Verkaufszahlen mager ausfielen, erhöhte sich der Druck auf Garriott.



1994
ULTIMA VIII: PAGAN

Origin litt immer mehr unter der straffen Führung durch Electronic Arts – so wurde auch *Ultima VIII* unfertig auf den Markt geworfen. Erkennbar ist das sogar an der Stoffkarte, die nichts mit der eigentlichen Spielwelt zu tun hat. Zudem misslang der Versuch, mit einem mehr Action-orientierten Gameplay eine größere Zielgruppe anzusprechen.



1999
ULTIMA IX: ASCENSION

Da viele Mitglieder des Entwicklungsteams zur Arbeit an *Ultima Online* verpflichtet wurden, konnten Elemente des neunten Teils nicht wie geplant umgesetzt werden. Das Ergebnis war zwar für die damalige Zeit grafisch und technisch beeindruckend, enttäuschte aber spielerisch und zumindest alte Fans auch bei der Story.

DOMOGRAM

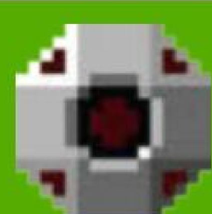






SIE SIND WIEDER DA! DIE INVASION DER ALIENS LÄUFT AUF HOCHTOUREN, DIESMAL SIND SIE NOCH SCHNELLER, GRÖSSER UND GEMEINER. IN NAMCOS SHOOT-EM-UP STEIGT IHR IN EUREN SOLVALOU-JÄGER UND BEKÄMPFT DIE FEINDLICHEN LUFT- UND BODENEINHEITEN.

DEROTA





» [Arcade] Die Aliens bekämpfen euch in der Luft und am Boden.



» [Arcade] Das riesige Andor-Genesis-Mutterschiff.

Zum ersten Mal bekamen wir in den späten 70ern in *Space Invaders* die Möglichkeit, eine Alien-Invasion abzuwehren. Seitdem sind die außerirdischen Aggressoren nicht mehr aus Videospielen wegzudenken, besonders nicht aus Shoot-em-ups. Der Reiz liegt auf der Hand: Ihr schlüpft in die Rolle eines einsamen Verteidigers, der die Menschheit vor einer zerstörerischen Macht schützen will. Doch im Gegensatz zu *Space Invaders, Defender* oder *Galaga* düst ihr in *Xevious* über eine wunderschöne, grüne Welt, die es sich zu retten lohnt.

Bis 1981 konnte Namco die Erfolgswelle ihres Hits *Pac-Man* reiten. Um weitere Gewinne zu garantieren, beauftragte das Unternehmen den Designer Masanobu Endo mit der Entwicklung eines neuen Hits. Ihr Vertrauen war gerechtfertigt, das Ergebnis war eine deutliche Verbesserung gegenüber den anderen Shoot-em-ups dieser Zeit, die sich oft auf nur einem Bildschirm abspielten.

Eure Aufgabe in *Xevious* besteht darin, die Erde gegen eine außerirdische Invasion zu verteidigen. Genauer gesagt haben die Aliens bereits auf dem Planeten Fuß gefasst, was eure Arbeit nicht leichter macht. In beliebter SF-Manier kämpft ihr fortan mit euren Mitteln gegen eine technologisch weit fortgeschrittene Alien-Rasse.

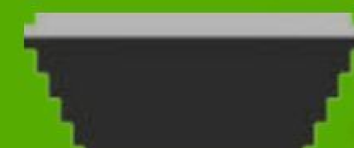
Der Spielautomat sieht auf den ersten Blick nicht nach viel aus. Die Seiten ziert eine typische Kampfszene mit einem Raumschiff, das gegnerischen Angriffen ausweicht. In der Mitte des Bedienfelds wartet ein einsamer roter Joystick auf seinen Einsatz, dazu kommen Tasten für Bomben und normale Attacken.

Dieser schlichte Automat enthält aber dennoch ein waffenstarrendes Raumschiff für den Spielhallen-Piloten. Dessen geballte Feuerpower ist auch dringend notwendig, dann die Aliens sind euch zahlenmäßig weit überlegen.

Damit es nicht langweilig wird, trefft ihr auf verschiedene gegnerische Fahr- und Flugzeuge, angefangen bei relativ harmlosen fliegenden Untertassen bis hin zu flinken Jägern. Wie damals typisch verfügt euer Raumschiff nicht über eine Lebensleiste, sondern explodiert bereits beim ersten Treffer. Am Ende eines Level-Spießrutenlaufs könnt ihr nicht verschnaufen: Es wartet noch ein ▶

BRAG ZAKATO





BACURA

» Ich bekam einen Arcade-Automaten nach Hause geliefert und spielte nichts anderes als Xevious. «

CHRIS HINSLEY



» [Arcade] Nicht nur die Wälder sind wunderschön anzusehen, sondern auch das Meer.

ANDOR-GENESIS-MUTTERSCHIFF

KRATER

EXPERTENKURS XEVIOUS

SO HOLT IHR EUREN PLANETEN ZURÜCK!

FLAGGEN SAMMELN



Die aus *Rally-X* übernommenen Flaggen sind gut in der Landschaft versteckt. Sie werden nur angezeigt, wenn ihr zufällig in der Nähe eine Bombe abwerft. Merkt euch die Örtlichkeiten, denn die Flaggen sind immer gleich platziert. Als Belohnung winkt ein Extraleben.

EFFEKTIV SPRENGEN



Xevious bietet euch nicht genug Zeit, um euch immer die besten Ziele auszusuchen. Wenn sich mehrere Bodenziele auf engem Raum befinden, werft am besten eine Bombe in die Mitte. Wenn sie sich im Sprengradius befinden, werden alle auf einmal zerstört.

FLUGROUTE PLANEN



Bacura sind sich drehende Blöcke, die im Lauf des Spiels größer und gefährlicher werden. Ihr könnt sie nicht zerstören, sondern müsst ausweichen. In Kombination mit fliegenden Gegnern kann es zu sehr gefährlichen Situationen kommen. Fliegt vorausschauend!

ZIELEN ÜBEN



Bewegliche Ziele zu bombardieren ist eine der größten Herausforderungen des Spiels. Versucht, die Bewegungsrichtung des Ziels einzuplanen, und werft die Bombe entsprechend vor dem Ziel ab. Mit etwas Übung könnt ihr euch über direkte Treffer freuen.

TOROIDS TREFFEN



Zu Beginn des Spiels sind die fliegenden Untertassen noch harmlos und schießen noch nicht einmal zurück. Sobald ihr aber eine gewisse Anzahl zerstört habt, bekommt ihr es mit dem Update zu tun, die in Formationen angreifen und schnell wieder verschwinden.

ANDOR GENESIS



Das Mutterschiff bekämpft euch mit Raketen und schweren Geschützen. Ihr könnt es auf zwei Arten besiegen: Entweder ihr zerstört die vier glühenden Kanonen, oder ihr bombardiert den Kern. Kurz bevor das Mutterschiff explodiert, löst sich der Kern und flieht zu einem neuen Gehäuse.



» [Arcade] Im späteren Spiel treten die Feinde auch in Formation auf.



» [Arcade] Die beiden Garu Darota sind die gefährlichsten Bunker.

WEITER GEHT'S

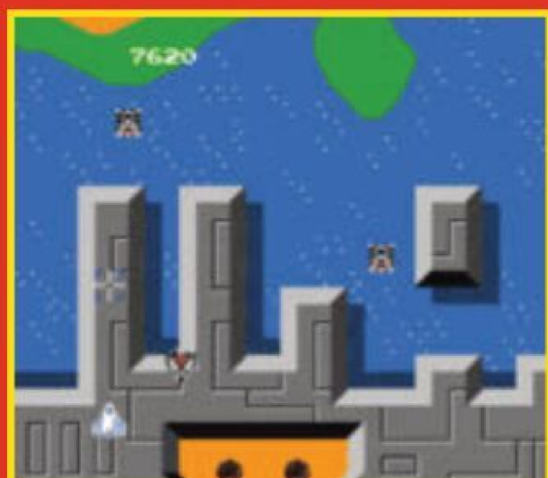
DER LANGE KRIEG ZWISCHEN XEVIOUS UND DER MENSCHHEIT.

SUPER XEVIOUS



ARCADE ■ 1984
Super Xevious kam bereits ein Jahr nach *Xevious* auf den Markt. Das Spiel unterscheidet sich optisch kaum vom Original. Neben dem südamerikanischen Dschungel erkennt ihr auch die meisten Gegnertypen direkt wieder. Aber es ist schwieriger. Deutlich schwieriger.

SUPER XEVIOUS: GAMP NO NAZO



NES ■ 1986
In diesem Famicom-Spiel kämpft ihr gegen ein KI-Netzwerk, dem General Artificial Matrix Producer (GAMP). Entgegen des bisherigen Spielprinzips müsst ihr zwischendurch auch Rätsel lösen, was vom eigentlichen Spielgeschehen ablenkt und nicht recht passt. Der Schwierigkeitsgrad ist weiterhin hoch, die eintönige Musik nervt nur leider sehr schnell.

XEVIOUS FARDRAUT DENSETSU



PC ENGINE ■ 1990
In dieser Erweiterung des MSX2-Spiels *Xevious Fardraut Saga* wählt ihr zwischen zwei verschiedenen Spielmodi aus. Habt ihr Lust auf die bekannte Arcade-Spielweise, oder darf es mit *Fardraut* etwas mehr sein? In der neuen Version findet ihr deutlich mehr Power-ups und stimmige Musik, eine ausgezeichnete Kombination.

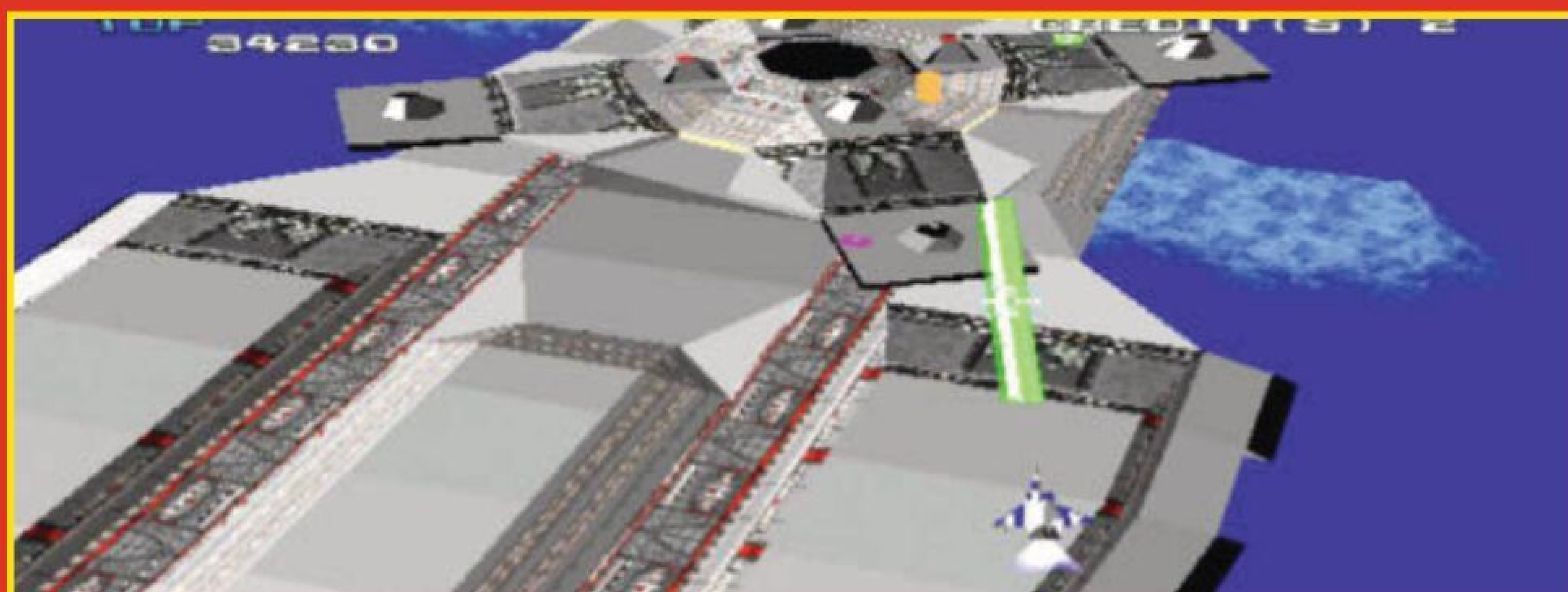
SOLVALOU

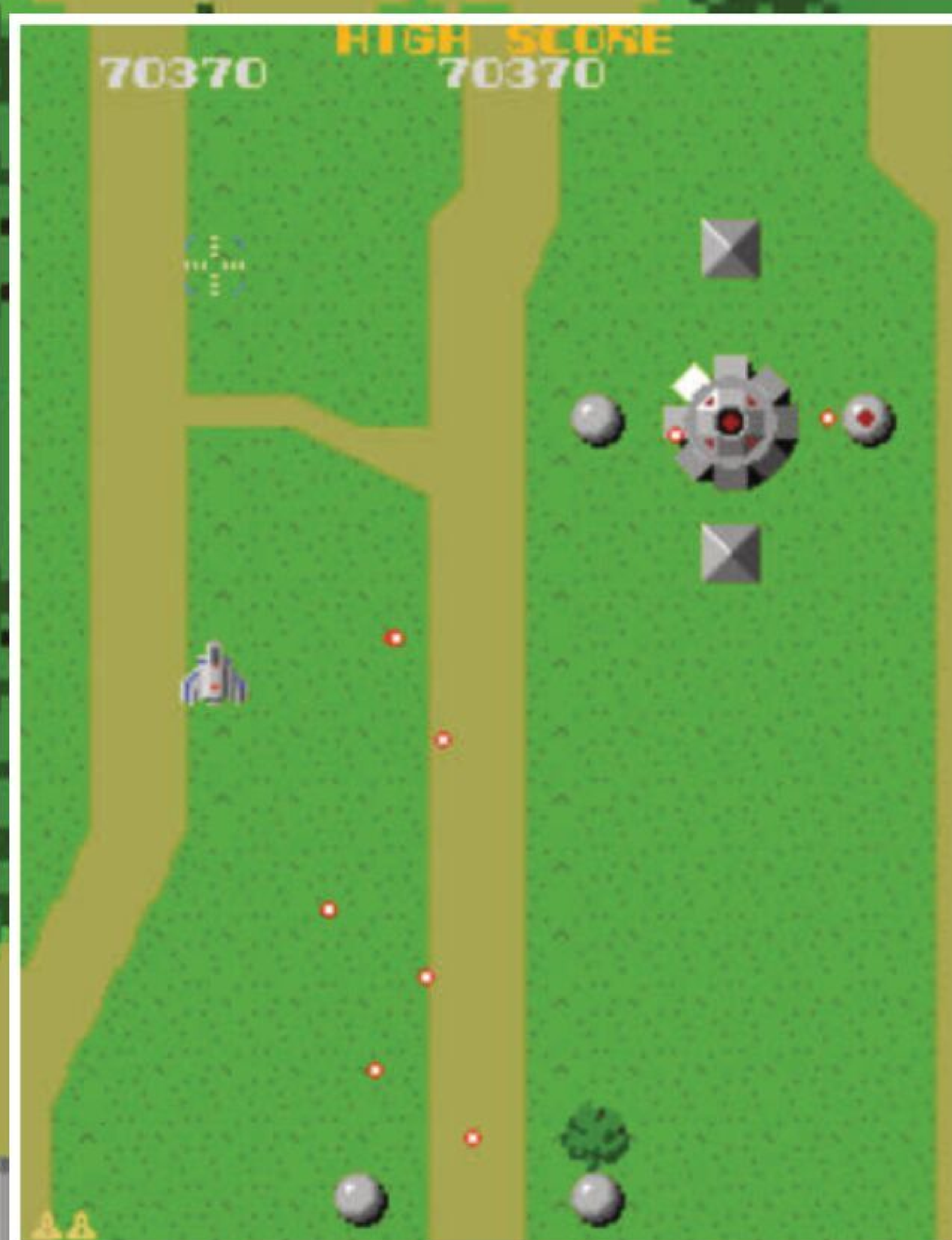


ARCADE ■ 1991
Die Ähnlichkeiten zu *Starblade* sind nicht von der Hand zu weisen. In diesem Rail-Shooter dürft ihr euren Jäger in einer glänzenden polygonalen 3D-Welt steuern. Die Welt von *Xevious* aus dieser Perspektive zu sehen ist anfangs aufregend, aber Solvalou ist zu klobig und zu langsam, um wirklich Spaß zu machen.

XEVIOUS 3D/G

ARCADE UND PLAYSTATION ■ 1996
Mit diesem Arcade-Spiel kehrt *Xevious* zu seinen 2D-Wurzeln zurück. Der Charme des berühmten Originals ging mit der Zeit verloren, aber die vielen neuen Power-ups und der fantastische Soundtrack verleihen dem Spiel eine neue Dimension, die durchgängig unterhaltsam ist.





» [Arcade] Gutes Timing ist hier wichtig.

GROBDA

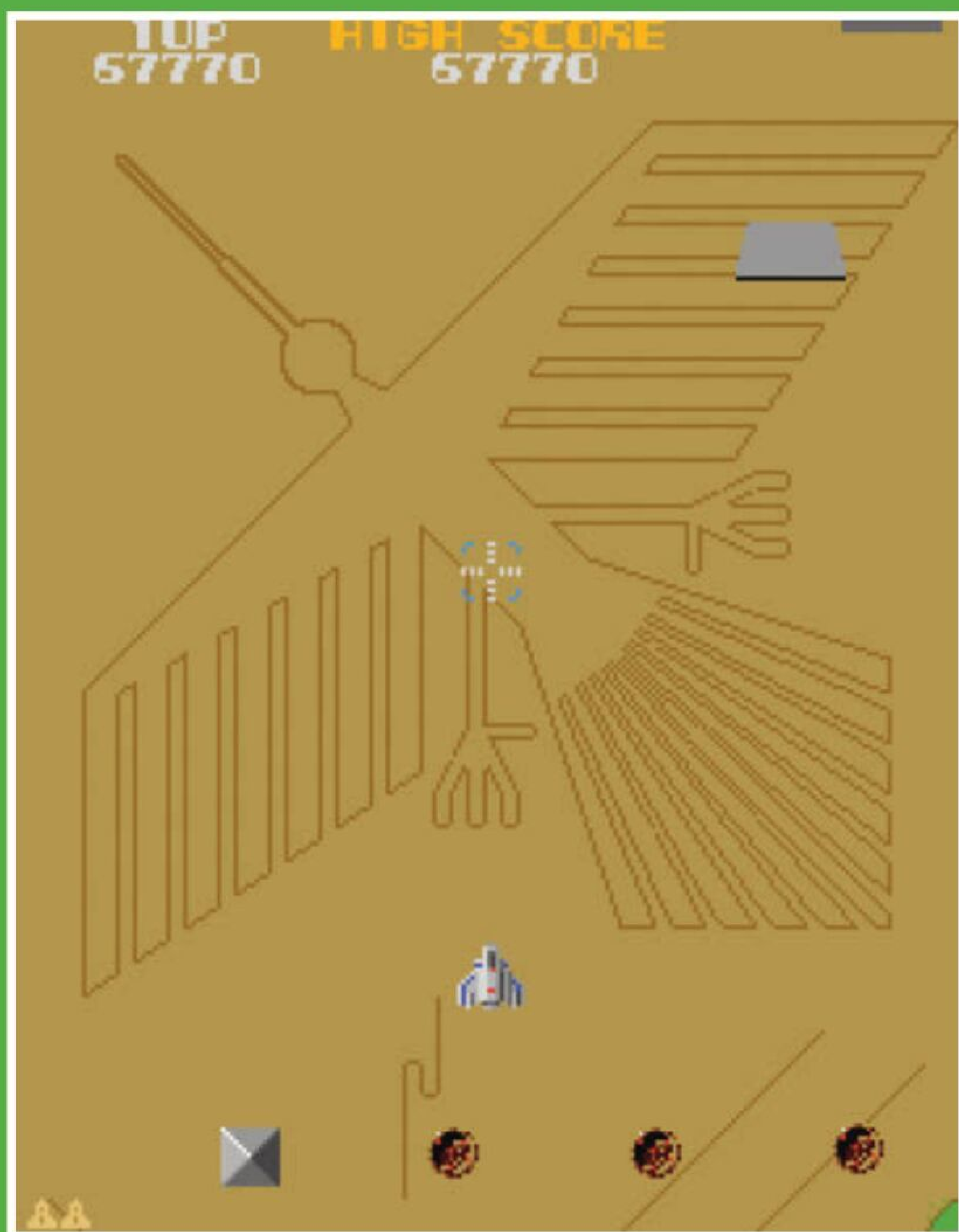


» [Arcade] Lasst euch niemals in eine Ecke drängen.



» [Arcade] Einem Bacura könnt ihr nur ausweichen, ihn aber nicht zerstören.

KAPI



» [Arcade] Wer kennt die Nazca-Linien aus Peru?


JARA

» Meine Konvertierung ist dem Original absolut treu. «
CHRIS HINSLEY

EXPLOSION


▶ Bosskampf auf euch. Das mag heute selbstverständlich erscheinen, 1982 aber waren Bosskämpfe noch eine Seltenheit.

1980 brachte Taito *Phoenix* auf den Markt, in dem der Endboss einen kompletten Level ausfüllte. *Xevious* geht in eine ähnliche Richtung, lässt das gigantische Andor-Genesis-Mutterschiff aber in fast jedem Level auftauchen. Bei jedem Kampf gegen das Mutterschiff solltet ihr zunächst dessen Kanonen ausschalten. Das dauert zwar einige Zeit, beschert euch am Ende aber einen deutlich einfacheren Kampf. Ihr könnt euch auch dazu entscheiden, den Kern zu bombardieren, was aber ein viel größeres Risiko darstellt.

SHEONITE


Auch wenn sein Spielprinzip nach heutigen Standards etwas eintönig erscheinen mag, enthält *Xevious* interessante Elemente. Die ausgedehnten Wälder, wunderschön gezeichneten Meere und malerischen Flüsse von *Xevious* vermitteln euch das Gefühl, dass ihr euren geliebten Planeten verteidigt. Dabei scrollt das Spiel konstant durch die 16 Levels, teilt euch allerdings nie mit, in welchem Level ihr euch eigentlich befindet. Hier greift jedoch ein verstecktes System. Wenn ihr in einem Level mehr als 70 Prozent Fortschritt erreicht habt und dann sterbt, erreicht ihr automatisch den nächsten Abschnitt der Landschaft.

Ebenfalls kurios erscheint das Gegnersystem. Schaltet ihr eine bestimmte Anzahl eines Gegnertyps aus, werden ▶

ENTWICKLER-Q&A

WIR SPRECHEN MIT CHRIS HINSLEY ÜBER DIE ATARI-ST-VERSION VON *XEVIOUS*.





RG: War *Xevious* deine erste Arcade-Konvertierung?
CH: In der Tat. Tatsächlich war es zusammen mit *Metro-Cross* das erste Mal, dass Probe ein Spiel konvertiert hat. Weil sich unsere Arbeit so gut verkaufte, bekam Probe später viele weitere Aufträge von den US-Arcade-Herstellern. Damals aber war das Unternehmen gerade gegründet worden, es bestand aus einem kleinen Büro oberhalb eines kleinen Ladens.

RG: Kanntest du *Xevious* zu diesem Zeitpunkt bereits?
CH: Nicht, bevor ich den Auftrag erhielt. Ich bekam einen Arcade-Automaten nach Hause geliefert und spielte die nächsten Monate nichts anderes als *Xevious*. Es gab leider weder eine ordentliche Dokumentation noch Levelkarten oder Grafiken für mich, sodass ich die Levels auswendig lernen musste, um sie danach in ein Grafikprogramm zu übertragen.

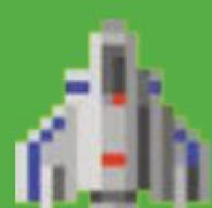
RG: War es komisch, ein so altes Arcade-Spiel zu konvertieren?
CH: Nein, das war eine rein geschäftliche Entscheidung. Die Lizenz war günstig, weil sie so alt war, und wenn Probe gute Arbeit lieferte, konnte das Studio mit Folgeaufträgen rechnen. Ich glaube, Tim Moore und ich haben uns gut geschlagen, und für Probe hat es sich auf jeden Fall gelohnt.

RG: Gab es etwas, womit du unzufrieden warst?
CH: Der Monitor im Gehäuse des Automaten war vertikal montiert. Wegen dieses Seitenverhältnisses konnte ich auf dem ST also nicht den gesamten Bildschirm nutzen. Ich entschied mich dazu, auf der rechten Seite des Bildschirms ein großes Feld zu platzieren. Dort wurden der Spielstand, die Anzahl der verbleibenden Leben und so weiter angezeigt. Ich war nie glücklich mit dieser Lösung, aber so sah es wenigstens dem Original ähnlich.

RG: Hattest du viel Druck?
CH: Der übliche Zeitdruck, das Spiel musste am besten gestern schon fertig gewesen sein. Es war aber nicht so schlimm: Ich hatte ein paar Monate für die Fertigstellung.

RG: Hast du jemals eine Maussteuerung in Betracht gezogen?
CH: Ich habe damit experimentiert, aber das war nicht spielbar.

RG: Und bist du mit dem Ergebnis zufrieden?
CH: Sehr sogar. Meine Konvertierung ist dem Original absolut treu, die Spielwelt und die Grafik sind sich zum Verwechseln ähnlich.





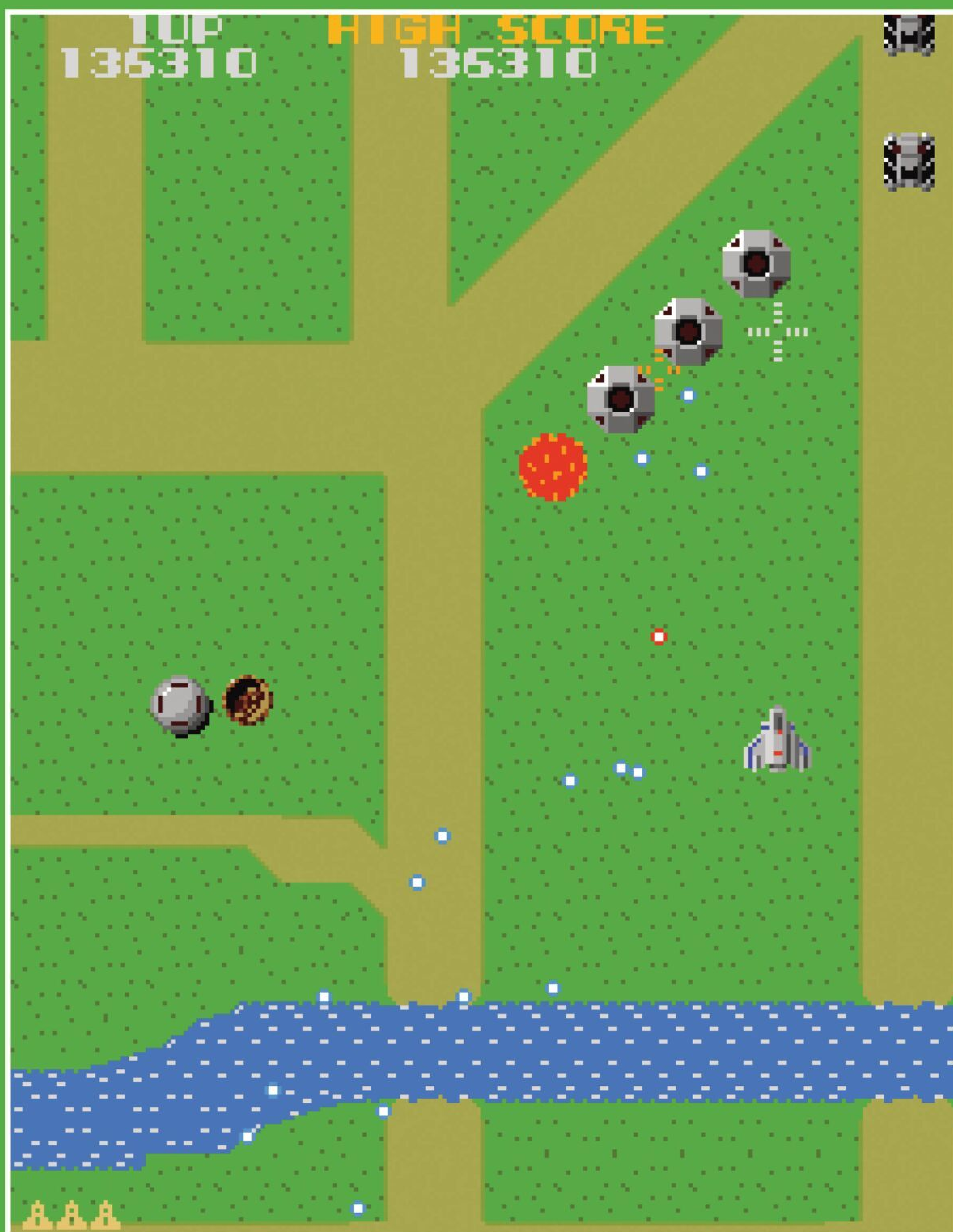
die verbleibenden Aliens dieser Art stärker. Ihr könnt diesen Effekt wieder umkehren, indem ihr die gegnerischen Zolback-Anlagen zerstört, die in den Wäldern oder an Straßen zu finden sind.

Apropos: Neben etlichen Extras – besonders wichtig sind Schiffsverbesserungen wie die Doppelkanone – warten etliche Secrets auf euch. Ihr könnt vier Flaggen einsammeln, die euch ein Extraleben und 1.000 Bonuspunkte schenken. Außerdem befinden sich sechs Sol-Zitadellen im Spiel. Seid ihr gerade zufällig in der Nähe eines dieser Objekte, fängt euer Zielkreuz an zu leuchten. Könnt ihr die Gebäude ausfindig machen und zerstören, erhaltet ihr volle 4.000 Bonuspunkte.

Der fortschrittliche Geist von *Xevious* wurde durch altbackene Spielabläufe wie das Endlos-Gameplay beeinträchtigt. Trotzdem war das Shoot-em-up innovativ genug, um in Japan ein großer Hit zu werden. Ein so großer Hit, dass dazu sogar Romane, Modellbausätze und andere Merchandise-Artikel erschienen. Fans, die unbedingt mehr über das Spieluniversum erfahren wollten, verschlangen die Fortsetzungen und Erweiterungen, die die Geschichte hinter *Xevious* und dem GAMP, einem Skynet-ähnlichen Supercomputer, weiterführten.

In anderen Regionen sah es anders aus. Den Vertrieb in den USA und Europa übernahm Atari, doch konnte *Xevious* die westlichen Spieler nicht in gleicher Weise begeistern. Selbst eine massive Werbekampagne, die erstmals ein Arcade-Videospiel im TV bewarb, half nicht weiter.

Trotz des mäßigen Erfolgs erwarb U.S. Gold die Lizenz für die Heimkonvertierungen, die dann



» [Arcade] Angesichts des Kugelgewitters bleibt keine Zeit, die Landschaft zu genießen.

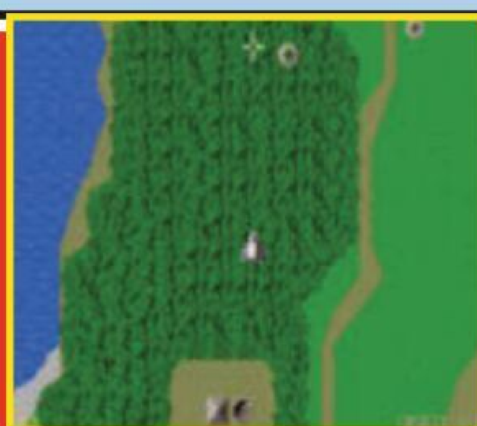
SEITENSPRÜNGE

WIR ZEIGEN EUCH DIE BESTEN UND SCHLECHTESTEN SEITEN DER ALIENS.



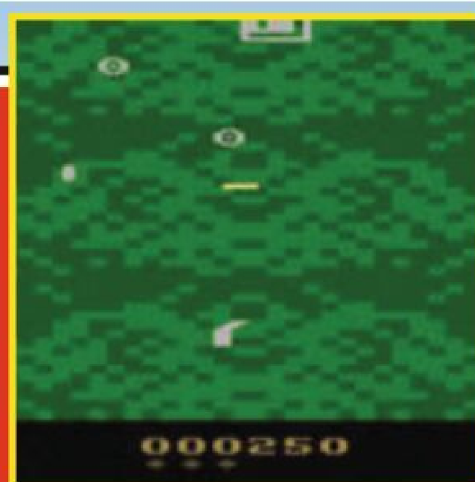
NES

Der Solvalou flitzt in der NES/Famicom-Version flink über den Bildschirm. Die Konsole gibt einen Großteil des Arcade-Hits gekonnt wieder, auch wenn es in einigen Bereichen an grafischer Finesse mangelt. Das gleiche Spiel erschien für den Game Boy Advance.



SHARP X68000

Xevious zeichnet sich auf dem Sharp vor allem dadurch aus, dass das Spiel im richtigen Seitenverhältnis dargestellt wird, ohne dass eine Seitenleiste erforderlich ist. Das von Dempa konvertierte Spiel stellt sogar einige Gegner detaillierter dar als das Original.



ATARI 2600

Xevious sollte für den Atari 2600 ursprünglich nie veröffentlicht werden. Abgesehen vom grünen Hintergrund hat diese Version wenig mit dem Vorbild aus der Spielhalle gemein. Sie ist halbwegs gut spielbar, bleibt aber eine der schlechteren Konvertierungen.



ATARI 5200

Wie beim kleineren Bruder sollte auch dieses Spiel nie auf den Markt kommen, wurde aber in jüngster Vergangenheit wiederentdeckt. Abgesehen von der Nostalgie bietet das Spiel keinen Mehrwert, es ist langsam und die Levels sind deutlich hässlicher als im Original.



ATARI 7800

Auf dem 7800 zeigt Atari, dass sie doch akzeptable Konvertierungen schaffen. Die Vergrößerung des Bildschirmausschnitts macht zwar das Ausweichen teils frustrierend, aber der Rest passt und der knackige Sound kann voll überzeugen.



MSX

1990 erschien *The Micro Xevious* als inoffizielle Konvertierung von Zemina auf dem MSX. Diese Version wird durch das MSX-typische, abgehackte Scrolling verdorben. Von Vorteil ist die Option, die nervtötende Musik zu ersetzen, was euch eure Ohren danken werden.

ZIELSCHEIBE

TERRAZI

ZAKATO

von Probe Software entwickelt wurden. Auf den Heimsystemen war *Xevious* endlich auch in der westlichen Welt erfolgreich und ebnete den Weg für weitere Titel der Reihe bis in die späten 80er.

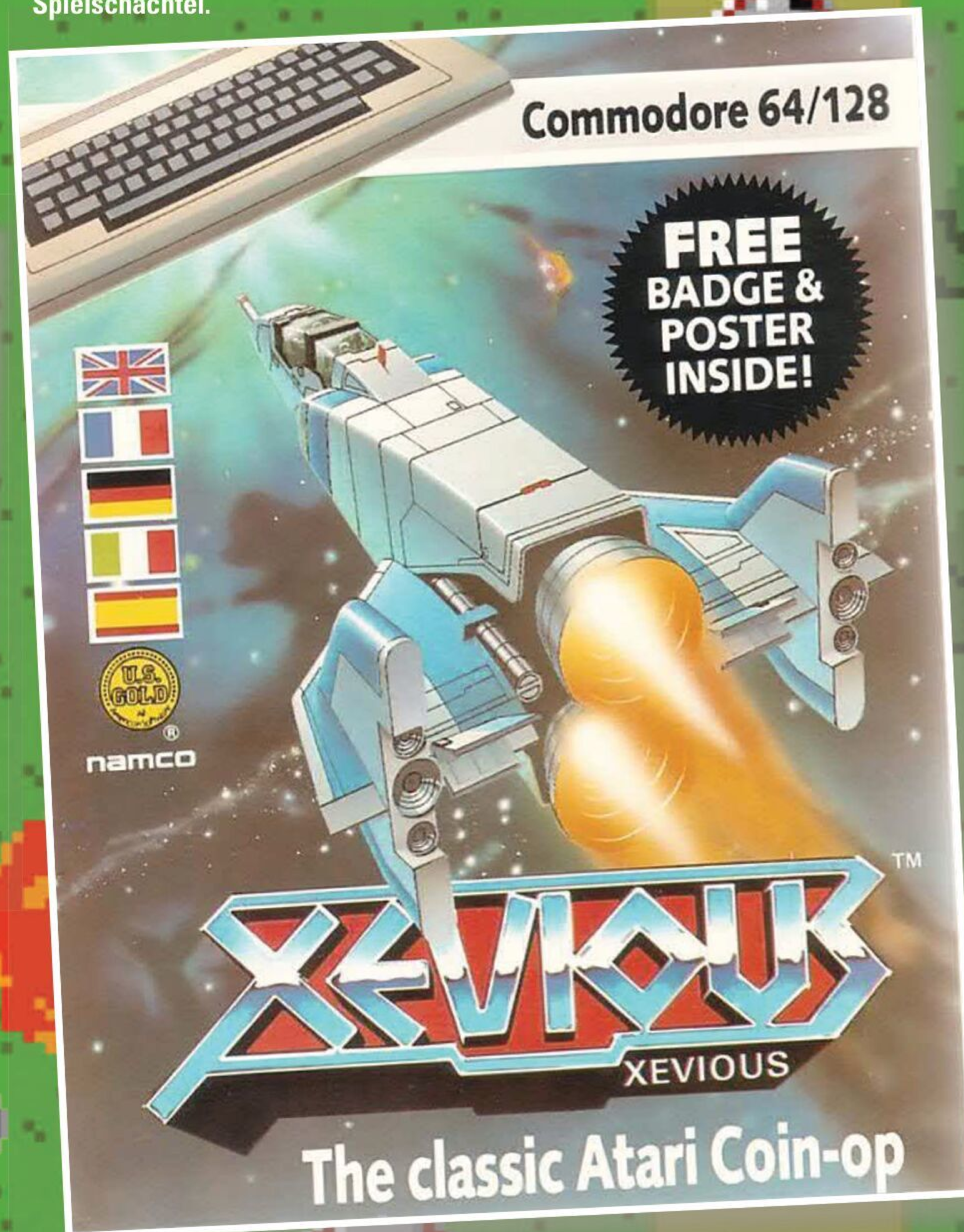
So lernten wir dann auch im Westen die Vorzüge von *Xevious* zu schätzen: Es machte Schluss mit dem bizarren suizidalen Verhalten, das Aliens in *Galaxian* oder *Galaga* zeigten. In *Xevious* bekämpft ihr intelligente Aliens, die heranrasen, ein paar Schüsse abgeben, und sich dann in den sicheren Bereich außerhalb des Bildschirms zurückziehen.

Die feindlichen Schiffe sind meistens grau, mit klaren Ecken und Kanten und glühend roter Beleuchtung. Sie machen das Spiel erst richtig lebendig – was beim riesigen Andor-Genesis-Mutterschiff besonders gut zur Geltung kommt. Diese gewaltige fliegende Festung hat die Form einer Pyramide und verkörpert die geballte Macht der Aliens. Sie gibt ein leises Surren von sich, und wenn ihr es tatsächlich fast geschafft habt, den Kern zu zerstören, löst sich dieser vom Mutterschiff und flüchtet.

Xevious gilt als eines der schwersten Shoot-em-ups der Arcade-Welt. Kein Wunder also, dass *Super Xevious*, der Nachfolger, zum Heiligen Gral der Highscore-Jäger wurde. Auch die vielen weiteren Teile und Spin-offs anderer Entwickler beweisen: *Xevious* war ein wichtiger Baustein für das bis heute beliebte Spielhallen-Genre. *



» Ataris Werbeagentur hat ganze Arbeit geleistet.



» U.S. Gold legte ein Poster und Abzeichen in die Spielschachtel.

TOROID



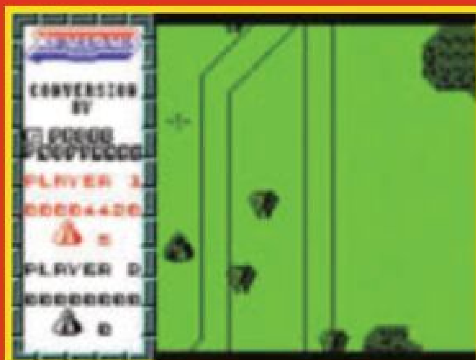
C64

Machen wir es kurz: Eine furchtbare Enttäuschung! Schlechte Grafik, kaum Abwechslung, langsam und öde. Der Sound ist schwach und nervig. Finger weg!



APPLE II

Trotz des trägen Gameplays gelingt dem Apple II eine durchaus brauchbare Konvertierung. Die grafischen Details sind zugegebenermaßen etwas spärlich und die Feinde bieten wenig Abwechslung, aber mehr kann man nicht von dieser alten Hardware erwarten.



ZX SPECTRUM

Xevious fehlt es auf dem Spectrum an Farbe und ordentlichem Sound. Immerhin kann sich Nick Brutys Ladebildschirm sehen lassen. Diese Version erschien zu spät, die Shoot-em-up-Fans waren längst weitergezogen.



SCHNEIDER CPC

Probe gab sich hier große Mühe, die sich bezahlt gemacht hat. Die beeindruckende Version von *Xevious* zeigt deutlich, was auf dem Homecomputer alles erreicht werden konnte. Leider fehlt das Mutterschiff, aber ansonsten eine sehr schöne Portierung.



ATARI ST

Der graue Seitenrand war notwendig, um das richtige Seitenverhältnis zu erzeugen. Das Spiel läuft auf dem ST sehr schnell, was den Schwierigkeitsgrad noch einmal anhebt. Die viele Arbeit, die Chris Hinsley in Grafik und die Karte gesteckt hat, zahlt sich aus.


ZOSHI


ZOLBAK



Super Mario Kart

TURBO FÜR NINTENDO-HELDEN



» PUBLISHER: NINTENDO
» ERSCHIENEN: 1992
» HARDWARE: SUPER NES

Von Winnie Forster

In den frühen 90er Jahren geht das goldene Zeitalter handgemalter Sprites und scrollender Hintergründe in die Polygon-Ära über – noch gut erinnere ich mich an diese aufregende Zeit des Grafikumbruchs. Kurz bevor der Render-Wahnsinn weltweit ausbricht, holt Nintendo *Mario, Donkey Kong* und Co. auf zoomende „Mode 7"-Rennstrecken: Der erste „Fun Racer" zeigt, dass alte Pixel und überholte Technik vortrefflich für brandneuen Spielspaß taugen.

Im Duell der Konsolen, Marktführer Nintendo gegen Herausforderer Sega, zieht Letzterer technisch davon. So scheint es zumindest. Das Super Famicom, das Nintendo 1990 in Japan ausliefert und zwei Jahre später als NES-Nachfolger nach Europa bringt, basiert auf alter 8-Bit-Technik und Sega-Fans spotten, dass Nintendos CPU kaum mehr als ein aufgemotzer C64-Chip sei. Dagegen ist das Mega Drive zwar schon ein paar Jahre auf dem Markt, dafür aber 16-Bit und außerdem um ein Mega-CD-Laufwerk aufrüstbar. Auch der spezielle Grafikmodus, der SNES-Spielen etwas 3D-Schwung verleiht, lässt Technik-Fetischisten kalt: Nicht Nintendos „Mode 7", sondern berechneter 3D-Grafik gehört die Zukunft, darüber sind wir uns damals einig.

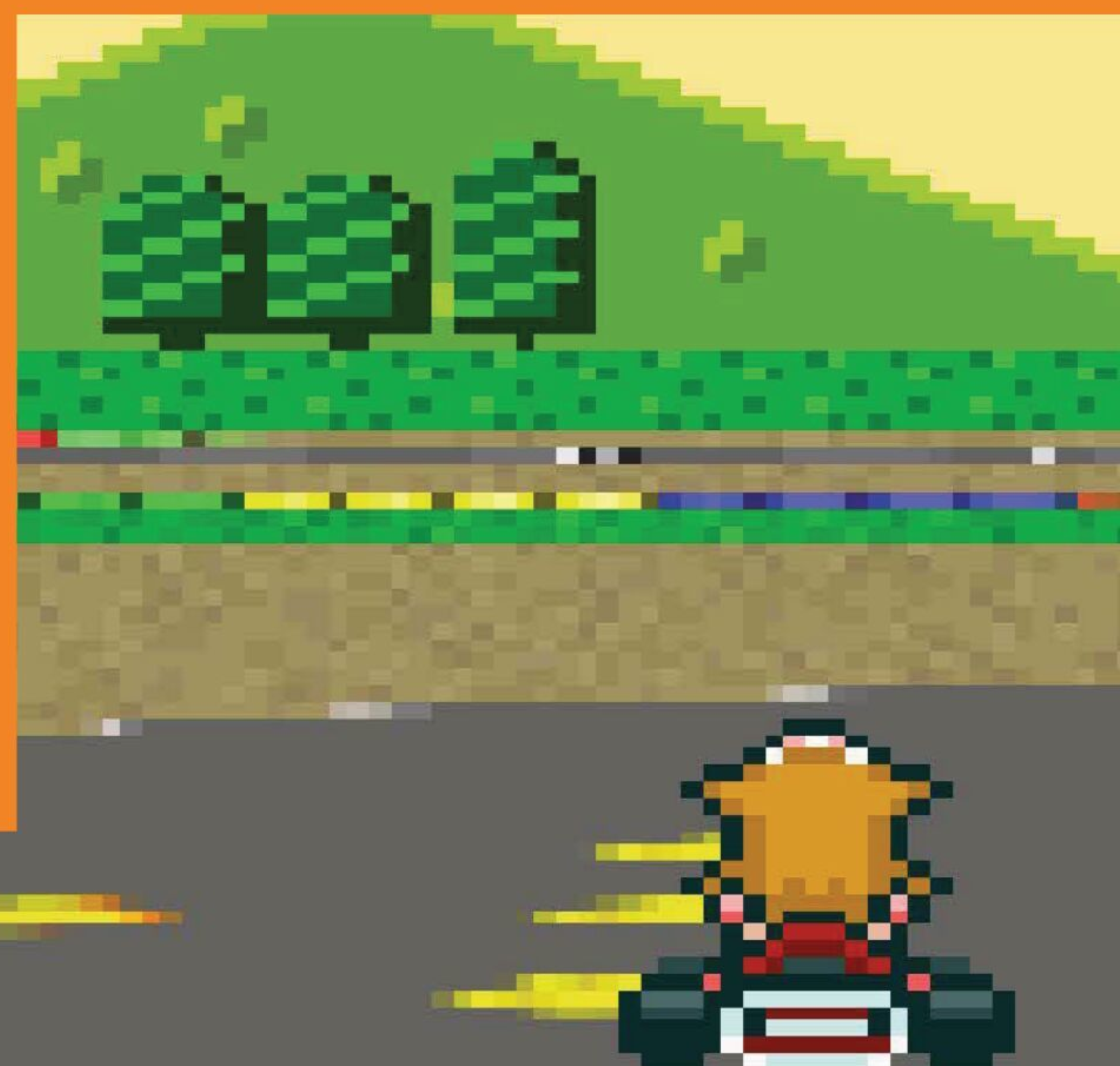
Meine Vorfreude ist somit gering, als Nintendo ein SNES-Spiel präsentiert, das Marios Sprite-Kumpels und -Gegner in Go-Karts auf die Rennstrecke schickt. Was soll das? Mit *F-Zero* hat Nintendo schon einen futuristischen Zweispieler-Racer – wozu brauchen wir 80er-Jahre-Gestalten, wenn wir auch SF-Rennen fahren können?

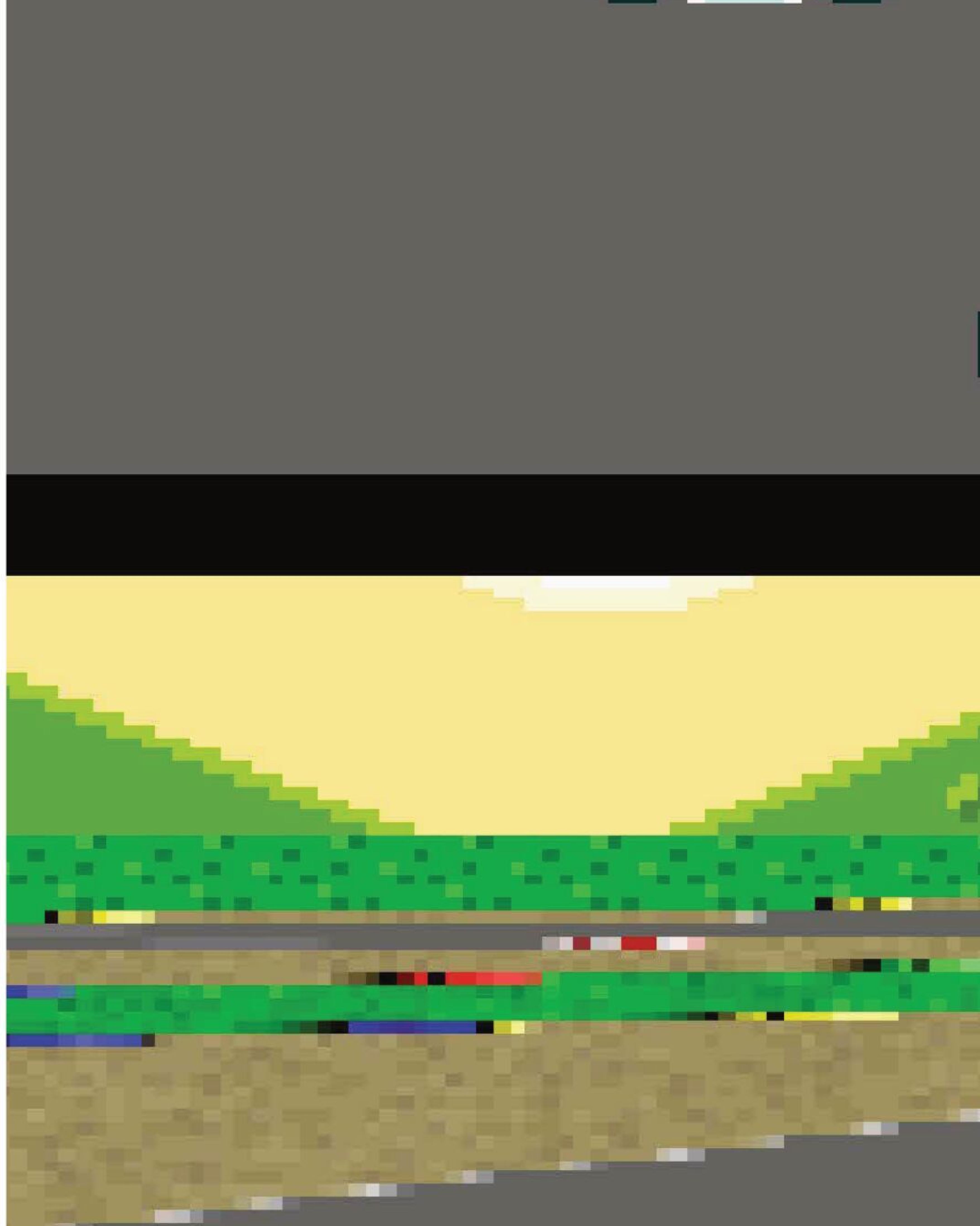
Um in der 16-Bit-Spätzeit alle Altersklassen zu erreichen (und um Skeptiker wie Winnie zu überzeugen), setzt Nintendo die Einstiegshürden ganz weit runter: Nach dem Anschalten der Konsole dreimal den Knopf gedrückt, schon steht man am *Super Mario Kart*-Start, und was folgt, erklärt sich selbst: Auf der Bahn bleiben, sich von Bowser und Peach nicht rempeln lassen und, hey – per A-Knopf aktiviere ich Boost oder Extrawaffe! Flott überrollt man Schildkrötenpanzer, die zu Geschossen werden, einen Stern, der unverwundbar macht, den Blitz oder die Bananenschale.

Gesteuert wird mit dem digitalen Daumenkreuz (damals gab's noch kein Analog-Pad) sowie mit den Zeigefinger-Triggern, die das Kart hüpfen oder elegant um die Kurve sliden lassen. Hmja, das macht Spaß … wollen wir noch eine schnelle Runde versuchen, frage ich die *Video Games*-Redaktionskollegen.

Wie wir wissen, kommt *Super Mario Kart* nicht nur bei uns Testern gut an, sondern ist weltweit ein Hit, der jung wie alt begeistert. Sega wird abgehängt, stattdessen taucht ein neuer Konkurrent auf, der Ernst mit Echtzeit-3D macht: Bei Sonys europäischer Entwicklungstochter Psygnosis zeigt mir 1994 ein junger Raver seinen Launch-Titel für die kommende PlayStation. Die Idee hatte Nik Burcombe in einer Red-Bull-beschwipsten SNES-Nacht, als sich er und Kumpels sich eines Abends im *Super Mario Kart*-Flow verloren. Nintendos Chip-Gedüdel schalteten sie ab, erinnert sich Burcombe: „Stattdessen schmiss ich die Stereoanlage an und flitze, von hartem Techno beflügelt, in die letzten Runde. Der wummernde Track erreicht seinen Höhepunkt, ich überrolle die Ziellinie – zwei Zehntelsekunden vor Bowser!" Dieses Erlebnis führt zur Entwicklung eines Rennspiels mit zeitgemäßen Sound und futuristischen Schwebevehikeln: „Wir renderten eine Verfolgungsjagd und unterlegte sie mit Prodigy. Als wir das ein paar Leuten zeigten, begriffen die sofort." Auch der Rest der Welt begreift, als *WipEout* ein paar Monate später auf PS1 startet und Sony Nintendo die Marktführung abnimmt.

25 Jahre später ist der Liverpool-Rave längst verflogen, Psygnosis Geschichte, *Mario Kart* dagegen ein Dauerbrenner: Die jüngste Iteration auf Switch ist für mich erste Wahl, wenn sich zwei oder drei Kumpels bei mir im Wohnzimmer tummeln, und fast noch größer ist meine Freude, wenn ich irgendwo über ein SNES samt TV-Röhre stolpere: Meist steckt ein vergilbtes *SMK*-Modul im Schacht – und da das 16-Bit-Original weder Ladezeiten noch Joypad-Akkus kennt und garantiert kein Update oder Download benötigt, steht einem schnellen Mode-7-Duell nichts im Wege. Außer die fiesen Löcher auf den Strecken „Ghost Valley" und „Bowser Castle" … *






00' 13" 91
x 3
x 09
5


00' 13" 89
x 3
x 09
3

EINE FRAGE DER

ALS DIE SPIELEBRANCHE DIE 3. DIMENSION ENTDECKTE

MITTE DER 90ER WAR DIE POLYGONGRAFIK STARK IM KOMMEN, DOCH DIE ENTWICKLER HATTEN MIT NEUEN SCHWIERIGKEITEN ZU KÄMPFEN. WIR SPRECHEN MIT DENEN, DIE DABEI WAREN, ALS DIE SPIELEBRANCHE DIE MÖGLICHKEITEN VON 3D-GRAFIK AUSLOTETE.



Mitte der 90er Jahre war der Tenor der Spielepresse eindeutig: Titel mit 3D-Umgebungen sind die Zukunft, und die Zukunft beginnt jetzt! Dabei war eine 3D-Anmutung in Spielen per se nichts Neues.

Schon 1974 bahnten sich die Spieler in *Maze War* einen Weg durch 3D-Labyrinthe, die grob in Form von Gitternetzlinien dargestellt wurden. In den 80ern folgten Titel wie *Battlezone* – eine 3D-Panzersimulation, die auf perspektivische Vektorgrafik setzte. Und Anfang der 90er Jahre prägte id Software das Ego-Shooter-Genre mit Titeln wie *Wolfenstein 3D* oder *Doom*.

Mit den neuen Konsolen PlayStation, Saturn und Nintendo 64 standen den Spielern aber ungleich mehr Titel in einer 3D-Anmutung ins Haus. Die Geräte leisteten der Polygongrafik Vorschub, und viele Entwickler sprangen auf diesen Zug auf.

Neue Trends auszuloten ist immer eine Herausforderung, bei der grafischen Gestaltung von Videospielen ist das nicht anders. In einem Interview mit dem Online-Magazin *Ars Technica* brachte Andy Gavin – Mitbegründer von Naughty Dog und Chefentwickler von *Crash Bandicoot* – kürzlich den Zielkonflikt von Entwicklern auf den Punkt: „Wir haben doch immer das gleiche Problem: Auf der einen Seite gibt es die großen Versprechungen, was eine 3D-Grafik alles leisten kann, auf der anderen Seite stehen aber all die technischen Einschränkungen der Hardware." Genau in diesem Zwiespalt befand sich auch Naughty Dog bei der Entwicklung von *Crash Bandicoot*. Der Entwickler trieb die PlayStation ein ums andere Mal an ihre Leistungsgrenzen.

In den 90er Jahren waren die Einschränkungen bei Polygongrafik gewaltig: Eckige Gesichter, grobschlächtige Charaktermodelle, verschwommene Texturen und hölzerne Animationen sind nur ein paar Gründe, warum viele 3D-Titel dieser Zeit heute so schlecht gealtert wirken. Damalige Spiele in einer 2D-Optik haben sich meist besser gehalten, man werfe nur einen Blick auf *Street Fighter III: 3rd Strike*, *Mega Man X4* oder *Castlevania: Symphony of the Night*.

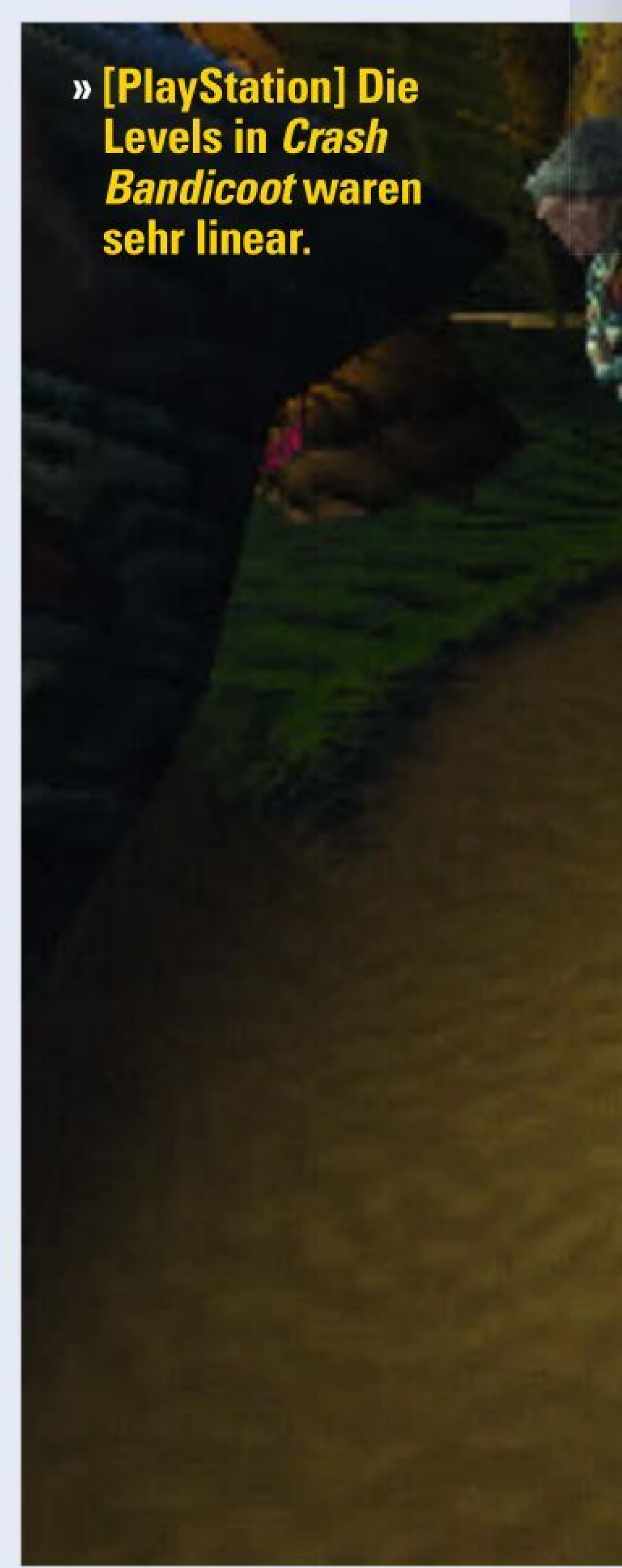
Greg Sewart, ehemaliger Redakteur beim amerikanischen Spielemagazin *Electronic Gaming Monthly*, offenbart: „Ich kenne viele Entwickler, die sich eher ungern an die frühe Zeit der Polygongrafik erinnern. Die 3D-Spiele auf PlayStation, ▶



» [PlayStation] *Oddworld: Abe's Oddysee* setzte auf vorgerenderte Hintergründe.



» [Saturn] Ursprünglich standen 2D-Spiele im Fokus des Sega Saturn.



» [PlayStation] Die Levels in *Crash Bandicoot* waren sehr linear.

PERSPEKTIVE





» [PlayStation] *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* mischte 2D mit 3D.



PIONIERE, DIE 3D SOFORT GUT NUTZTEN

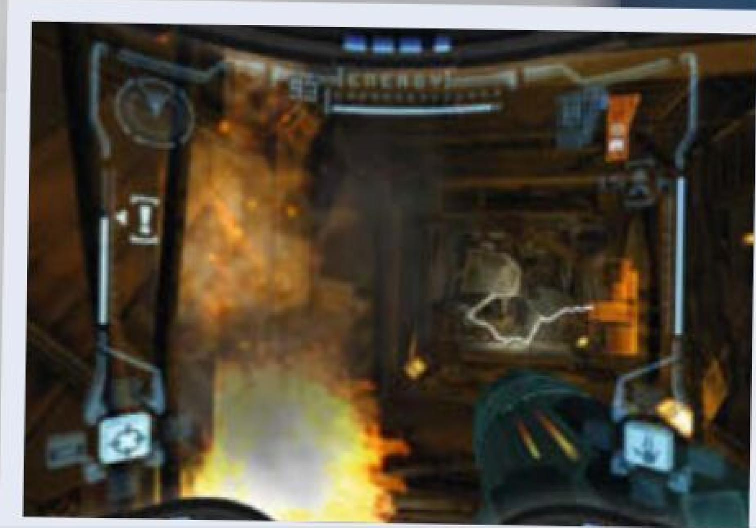
Diesen Spielereihen gelang der Sprung von 2D-Umgebungen hin zu einer 3D-Optik.

SUPER MARIO 64



Mit *Super Mario 64* zeigte Nintendo, wie Hüpfspiele in 3D-Umgebungen funktionieren, und schuf eine viel beachtete Blaupause für andere Entwickler. Perfekt war der Titel aber nicht; so sorgte die Steuerung der Kamera für Frust bei den Spielern.

METROID PRIME



Mit dem Wandel hin zu 3D-Umgebungen wurde es noch reizvoller, die Spielwelt von *Metroid* zu erkunden. Die Entwickler von *Metroid Prime* fokussierten sich diesmal besonders stark auf die Atmosphäre, während das Kampfgeschehen etwas weniger im Mittelpunkt stand.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



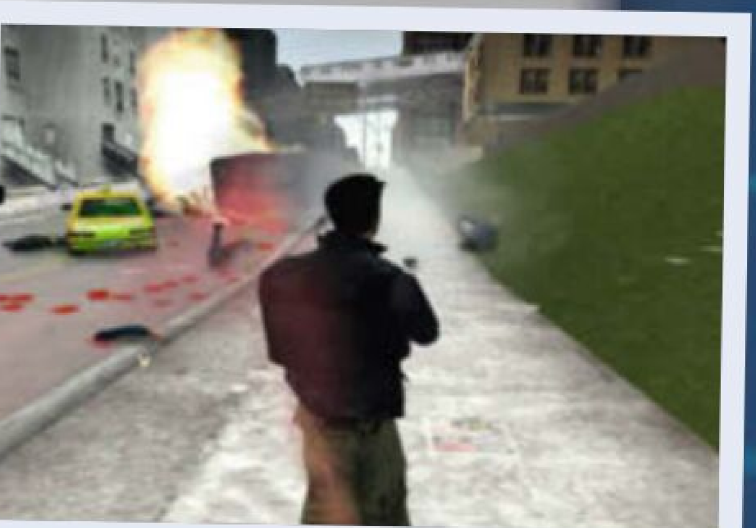
Hyrule als offene Spielwelt beeindruckte damals viele Spieler und verführten manchen zum Kauf eines N64. Der Titel wartete nicht nur mit vielen Ideen auf, sondern richtete seine Spielelemente gut auf die neue Darstellung aus – von den Kämpfen über die Puzzles bis hin zu den Hüpfeinlagen.

FINAL FANTASY VII



Final Fantasy VII kombinierte 3D-Figuren mit gezeichneten Umgebungen, die dreidimensional wirkten. Es umfasste mehrere Datenträger und brachte die PlayStation-Hardware immer wieder ins Schwitzen. Mit einem tollen Soundtrack, starken Charakteren und beeindruckenden Cutscenes hat das Epos die Rollenspiele bis heute geprägt.

GRAND THEFT AUTO III



Was für ein Sprung von den Draufsicht-Vorgängern! In *GTA III* schauten die Spieler dem Protagonisten (oder seinem Auto) plötzlich über die Schulter, wie er Liberty City unsicher machte. Der Titel bot enorm viele Möglichkeiten, um Chaos zu stiften – und das in einer Perspektive, die uns hautnah dabei sein ließ.

SPIELE, DIE SICH AN 3D VERHOBEN

Während manche Spiele den Sprung hin zu 3D meisterten, taten sich andere schwer. Diese Titel machten keine gute Figur.

BUBSY 3D

Für viele ist *Bubsy 3D* das Negativbeispiel schlechthin, wenn es um gescheiterte 3D-Pioniere geht. Der Titel spielte sich träge, die Levels waren nicht sonderlich interessant; es gab viele Bugs und der Humor war gewöhnungsbedürftig.



EARTHWORM JIM 3D

Mit *Earthworm Jim 3D* verlor die Reihe viel von ihrem Charme. Die Entwicklung war mit Problemen behaftet und führte zu einem Spiel, das sich schlecht steuerte, dessen Kamera Probleme machte und dessen Bosskämpfe langweilten.



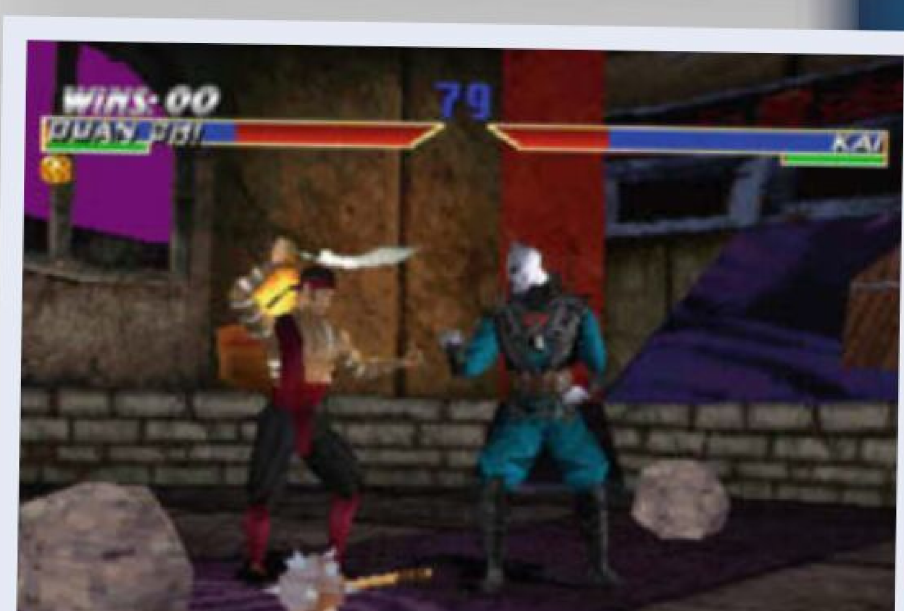
PRINCE OF PERSIA 3D

Prince of Persia 3D mangelte es an Abwechslung, gleichzeitig waren die Kämpfe und Hüpfeinlagen zum Teil frustrierend schwer. Die Fans der Reihe mussten sich vier Jahre gedulden, bis der Prinz auch in 3D eine gute Figur machte – mit dem 2003 veröffentlichten *The Sands of Time*.



MORTAL KOMBAT 4

Diese 3D-Konsolenumsetzung war voller Bugs und wies mit das schlechteste Spielgefühl der Serie auf. Ein paar neue Kämpfer hielten Einzug, hinterließen aber alle keinen bleibenden Eindruck. Dafür ist einigen Spielern das qualvolle Ende im Kopf geblieben.



FIFA 96/97

Weniger die neue Grafik als spielerische Faktoren belasteten diese Fassung. Die miese Ballphysik erschwerte das Passspiel. Gleichzeitig machten die Kommentatoren keine gute Figur – genauso wenig wie die dumm agierenden KI-Spieler. Viele Fußballfans blieben fürs Erste bei den älteren Serienteilen.





» [Saturn] *Virtua Fighter* wartete mit 3D-Modellen der Kämpfer auf.



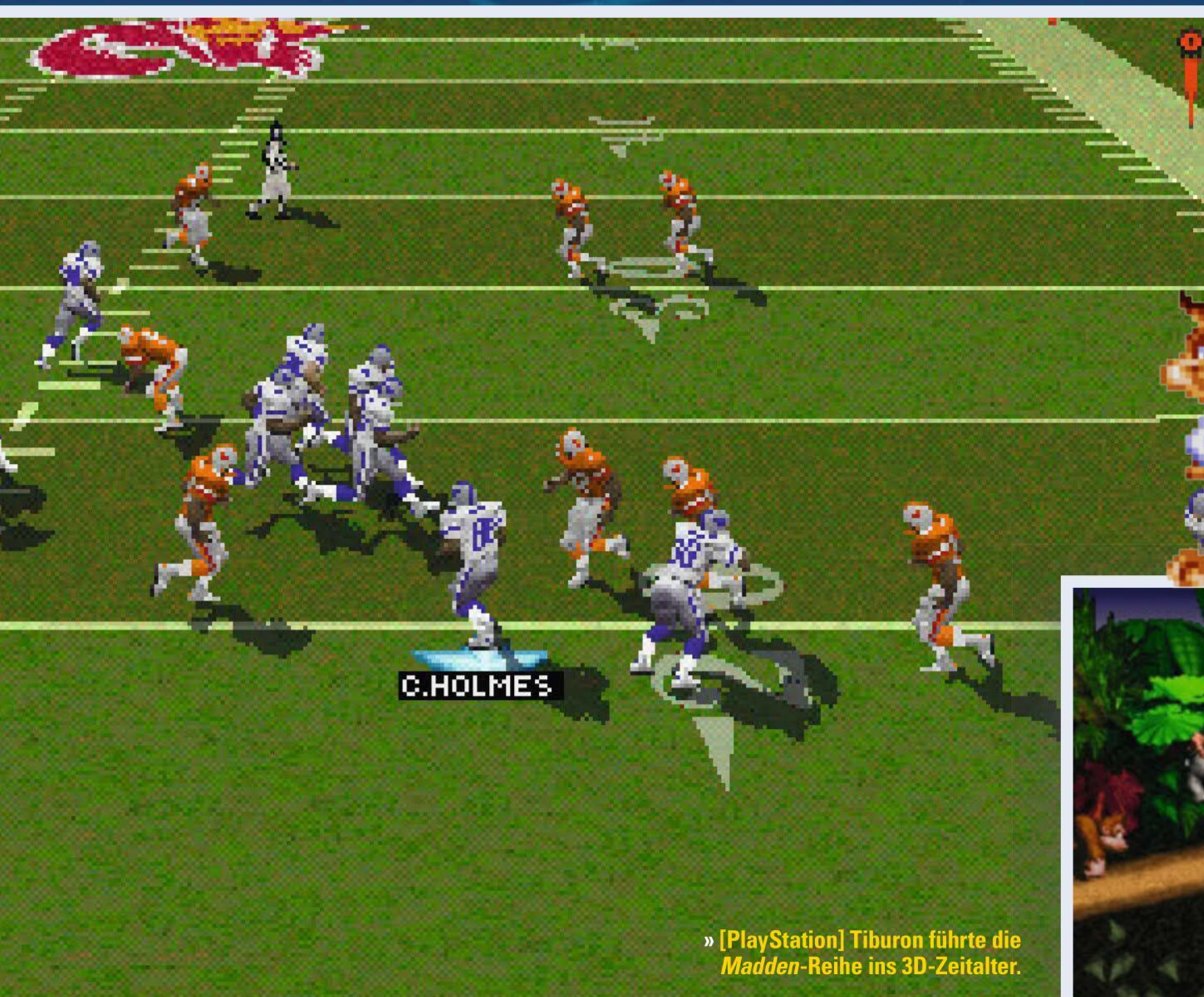
» [N64] Manche Genres blieben eher der 2D-Grafik treu, Strategiespiele zum Beispiel.

▶ Saturn und N64 waren nicht wirklich ansehnlich." In seinen Augen sahen die 2D-Titel auf den etablierten Geräten SNES und Mega Drive um Längen besser aus.

Wir bitten Ed Annunziata, Schöpfer von *Ecco the Dolphin* und *Mr. Bones*, auf die Anfangszeit der Polygongrafik zurückzublicken. Er antwortet leicht frustriert. „Schaut euch nur den Sega Saturn an! Ich finde, auf dem Gerät sah jedes 3D-Spiel schlimm aus." Seine eigenen Titel schließt er ausdrücklich ein: „Wenn ich auf *Mr. Bones* zurückblicke, wünsche ich mir, dass wir ihn vorgerendert hätten. Wir wollten ihn unbedingt in 3D-Grafik darstellen, doch am Ende war er schrecklich anzusehen."

Josh Tsui, ehemaliger Entwickler bei EA und Midway, schließt sich grundsätzlich der Meinung seiner Vorredner an. Doch die Polygongrafik habe damals eben noch in den Kinderschuhen gesteckt: „Wir dürfen nicht vergessen, dass sich auch die 2D-Grafik mit der Zeit weiterentwickelt hat. Als die Polygongrafik Mitte der 90er auf den Plan getreten ist, waren 2D-Titel schon lange etabliert. Ein Vergleich der damaligen 2D- und 3D-Spiele ist also nicht fair."

Warum wandten sich überhaupt so schnell so viele Entwickler und Publisher der Polygongrafik zu? Für Ed liegt die Erklärung im Reiz des Neuen: „Ich hatte damals den Eindruck, dass wir Entwickler so ziemlich alles aus der 2D-Darstellung rausgeholt hatten. Die Polygongrafik war neu und spannend." Nach und nach verfestigte sich in der Branche die Sichtweise, dass diese Art der Darstellung das nächste große Ding sei.



» [PlayStation] Tiburon führte die *Madden*-Reihe ins 3D-Zeitalter.



» [N64] Die 3D-Grafik in *Banjo-Kazooie* wurde in Echtzeit gerendert.



» [SNES] *Donkey Kong Country* hatte eine gewisse 3D-Anmutung.

Dies kam nicht von ungefähr. Aushängeschilder wie *Super Mario 64* zeigten die neuen Möglichkeiten auf, die mit einer 3D-Darstellung einhergingen. Ed und andere Entwickler beschäftigten sich in dem Zuge genauer mit der Polygongrafik. „*Super Mario 64* hat mir deutlich gemacht, was mit einer 3D-Darstellung alles machbar ist – und meine Sicht auf Videospiele radikal verändert", sagt er. „Es war einfach eine ganz andere Spielerfahrung, zum Beispiel wenn man mit Mario ins Wasser gesprungen ist. Die Darstellung in 3D hat das Ganze viel greifbarer gemacht."

Auch dem Entwicklungsleiter von *Donkey Kong Country*, Chris Sutherland, blieb der Reiz der Polygongrafik nicht verborgen. Er erinnert sich: „Die PlayStation und das N64 haben Spiele in einer Art dargestellt, die bis dahin auf Konsolen nicht möglich war. Schnell wurde die 3D-Grafik zu etwas, das man einfach gesehen haben musste."

Nicht zuletzt war Polygongrafik für Sony, Sega und Nintendo ein Kernelement bei der Vermarktung ihrer neuen Konsolen. Das reichte bis zur offenen Ablehnung von 2D-Titeln. Greg ist in dieser Beziehung vor allem ein Unternehmen im Kopf geblieben: „Sony hat sehr klar kommuniziert, dass sie 3D-Spiele bevorzugen. Da die PlayStation extrem erfolgreich war, blieb vielen Entwicklern nichts anderes übrig, als sich damit anzufreunden."



3D stand aber nicht nur bei den Konsolenherstellern, sondern auch bei den Publishern ganz weit oben auf der Agenda. „Wenn wir einen Publisher von einer Spielidee überzeugen wollten, mussten wir besonders betonen, dass der Titel in einer 3D-Grafik dargestellt wird", erinnert sich Ed. Mit ihren Investitionsentscheidungen befeuerten die Publisher den Wandel hin zu 3D immer weiter.

Aufseiten der Entwickler entstand so zum Teil der Eindruck, dass sie dem neuen Trend folgen mussten, um nicht im Regen stehen gelassen zu werden. Jenna Fearon war zu der Zeit Designerin und Programmiererin bei Tiburon. Das Studio wurde 1998 von EA übernommen und ist am besten für die *Madden NFL*-Reihe bekannt. Jenna ist überzeugt: „Es waren vorrangig die wirtschaftlichen Erwägungen, die die Branche dazu gebracht haben, 3D in den Mittelpunkt zu rücken. Der Wandel wurde vom Management angetrieben, nicht von den Entwicklern." Die Studios mussten sich mit dem Wandel arrangieren – auch wenn sie lieber an 2D-Spielen arbeiten wollten. Jenna fährt fort: „Unser Chef John Schappert hat uns anfangs die Freiheit gegeben, unsere Ideen weiterzuverfolgen. Es wurde jedoch schnell deutlich, dass sich die Spieleindustrie – und ganz besonders EA – auf die 3D-Darstellung eingeschossen hatte."

Damit wurde die Arbeit der Entwickler komplexer. „Die Polygongrafik war für die meisten von uns noch ganz neu, es gab so gut wie keine Erfahrungswerte", erinnert sich Chris. „Wir konnten also auf wenig Unterstützung hoffen, wenn wir auf ein Problem gestoßen sind." Die Umgewöhnung auf eine 3D-Darstellung war zudem nicht die einzige Herausforderung. Denn die Entwickler mussten sich auch in die Tücken der neuen Hardware-Architekturen von PlayStation, Saturn und N64 einarbeiten.

Der Sprung von 2D hin zu 3D bedeutete, dass sich die Designer und Programmierer ganz neue Fähigkeiten aneignen mussten. Mitunter hatten die Entwicklerstudios keine andere Wahl, als sich die Expertise von außen zu holen. Greg erklärt: „Man musste als gestandener Profi etwas mehr oder weniger von Grund auf neu lernen. Die etablierten Regeln der Spieleentwicklung wurden zu einem gewissen Grad ausgehebelt." Nur wer sich offen mit diesen neuen Gegebenheiten auseinandersetzte, kam später gut mit der Polygongrafik klar.

Diese Umgewöhnung nahm Zeit in Anspruch. „Es herrschte damals durchaus die Meinung vor, dass Entwickler, die sich mit 2D-Spielen auskennen, keine 3D-Titel entwickeln könnten", sagt Ed, den das tierisch nervte. Ihm zufolge entstand so der Eindruck, als sei ein geheimes Wissen notwendig, um 3D-Spiele überhaupt in die Tat umzusetzen. ▶



» [PlayStation] Trotz 2D-Grafik verkaufte sich *Rayman* lange Zeit gut.





» [PlayStation] Polygongrafik auf Heimkonsolen war 1994 eine Besonderheit.



» [N64] Mario konnte nun einfach um seine Gegner herumlaufen.



» [N64] Die *3D-Castlevanias* hielten mit den 2D-Vorgängern nicht mit.



» [Arcade] Egal wie gut – Spiele in 2D-Grafik wurden nun weniger wertgeschätzt.



Die Spieler wiederum ließen sich anfangs gerne von der 3D-Grafik blenden. „Für die Fans war es eine spannende Zeit, weil altbekannte Spielereihen nun in 3D dargestellt wurden“, sagt Greg. „Beim Spielspaß haben dann viele doch ein oder gar zwei Augen zugedrückt.“ Er verweist auf *Castlevania 64*, das nicht wirklich ausgereift gewesen sei, aber dennoch gute Testergebnisse in der Presse einfuhr.

Während zu der Zeit eine Art Goldgräberstimmung herrschte, was 3D-Spiele anbelangte, gab es auch einige Entwickler, die die Sache ruhiger angehen ließen, meint Ed: „Es gibt viele Beispiele von Titeln mit 3D-Umgebungen, die in Wahrheit auf zweidimensionalen Grafikelementen basieren – sie sehen zum Teil besser aus als die ‚echten' 3D-Titel.“

Manche Designer hielten aus ihrer Überzeugung heraus an einer 2D-Darstellung fest. Greg erinnert sich an ein Interview mit Lorne Lanning und Sherry McKenna. Sie wählten für ihr erstes Spiel – *Oddworld: Abe's Oddysee* – bewusst eine 2D-Darstellung, weil das ihrer Vision für ihr Spiel eher entsprach.

Als Chefentwickler des SNES-Titels *Donkey Kong Country* kann Chris gut beschreiben, wie in diesem die Grenzen zwischen 2D und 3D verschwammen. „Die Polygongrafik war ein so heißes Thema, dass uns nichts anderes übrig blieb, als einen 3D-Effekt vorzutäuschen. Dazu haben wir 2D-Elemente übereinandergelegt. Auch haben wir die 2D-Animationen vorgerendert, um zusätzliche Details unterzubringen und sicherzustellen, dass alles flüssig läuft. Aktuelle Spiele wie der Smartphone-Titel *Clash of Clans* greifen auf diesen Ansatz bis heute zurück.“ Als der Entwickler das Spiel auf der Consumer Electronics Show 1994 präsentierte, dachten etliche Besucher, dass der Titel auf dem Nachfolger des SNES erscheinen würde – so überragend und technisch fortschrittlich wirkte die Grafik auf sie!

» Verzerrte Texturen waren auf PlayStation und Saturn weit verbreitet.





» [Arcade] In Sachen Qualität musste sich die 2D-Grafik nicht verstecken.

Nicht alle Unternehmen ließen sich von den Entwicklungen auf dem Konsolenmarkt antreiben. Midway beispielsweise hatte den Arcade-Markt im Fokus. „Für unsere Automaten setzten wir weiterhin auf 2D-Grafik“, sagt Josh. „Dementsprechend haben wir lange an der zweidimensionalen Darstellung festgehalten.“

Doch auch in die Spielhallen hielt die Polygongrafik Einzug – irgendwann musste Midway reagieren. „*Mortal Kombat Mythologies* war unser Testballon“, erinnert sich Josh. „In diesem Titel mischten wir 2D- und 3D-Darstellung.“ Gerade in den Anfangsjahren eignete sich eine 3D-Darstellung vorrangig für Umgebungen. Charaktermodelle in 3D waren damals noch eine große Herausforderung, weshalb Midway dafür an 2D festhielt. „Wir wollten das Beste aus beiden Welten zusammenbringen. Zugegeben, das Spiel war am Ende nur Durchschnitt, aber wir waren zufrieden mit dem, was uns optisch gelang.“

Für Josh galt immer die Devise, dass der Grafikansatz zum entsprechenden Spiel passen musste. Er verweist auf das Arcade-Spiel *WWF WrestleMania*, an dem er beteiligt war: „Wir haben dort weiterhin auf Sprites gesetzt – deshalb kann sich der Titel immer noch sehen lassen.“

Ein Blick auf die heutige Spielelandschaft macht deutlich, wie weit 3D-Spiele seit den 90er Jahren gekommen sind. Keine Frage, das Aufkommen der Polygongrafik damals hat die Branche verändert. Dennoch blicken unsere Interviewpartner mit gemischten Gefühlen auf die Anfangsphase zurück.

Jenna ist überzeugt, dass die Spieleindustrie damals kollektiv einem Hype verfallen ist. Josh pflichtet dem bei: „Wer sich heute die Spiele aus den 90er Jahren anschaut, stellt schnell fest, dass etliche mit 2D-Grafik besser gefahren wären. Viele Titel sind dem Polygongrafik-Trend grundlos gefolgt – und das merkt man ihnen an.“ *

WIE 3D DIE BRANCHE VERÄNDERT HAT

Tiefgreifender Wandel in der Spieleindustrie. Was bedeutete das für die Entwickler?

ERFAHRUNGSDEFIZITE

Viele Entwickler kannten sich schlicht nicht mit den entsprechenden Technologien und mathematischen Grundlagen für 3D-Spiele aus. Wenn sie auf Probleme stießen, konnten sie diese meist nicht schnell beheben – und verursachten teils Fehler an anderen Stellen.

GRÖSSER UND TEURER

Häufig benötigen 3D-Spiele größere Entwicklerteams, längere Entwicklungszyklen und mehr finanzielle Mittel. Nachdem sich CDs als Datenträger etabliert hatten, wurden auch die Zwischensequenzen, Soundtracks und Synchronsprecheraufnahmen immer umfangreicher.

WO ES 2D-SPIELE HINZOG

Zahlreiche Spiele in 2D-Optik taten sich schwer, ein Zuhause auf den Konsolen zu finden. So wurde der Game Boy Advance zu einem wahren Hort für 2D-Titel, auf den sich auch einige Klassiker in ihrer ursprünglichen Darstellung zurückzogen.

PUBLISHER-IGNORANZ

Viele Publisher vertraten offensiv die Meinung, dass 2D-Spiele plötzlich veraltet seien. Unternehmen wie Sony rückten Spiele in 3D-Grafik eindeutig in den Fokus; nur ausgewählten Entwicklern und Marken wurden Ausnahmen gestattet.

ANPASSUNGSDRUCK

Viele Publisher waren darauf aus, etablierte Serien so schnell wie möglich in eine 3D-Welt zu überführen. Einigen gelang dieser Sprung gut, vielen Titeln merkte man aber an, dass die Macher den Übergang wenig durchdacht hatten.



DIE UNKONVERTIERTEN

Spiele, die es nie ins Wohnzimmer schafften.

CACHAT

ENTWICKLER: **TAITO** JAHR: **1993** GENRE: **PUZZLE**

■ Wem Puzzlespiele nach Art von *Pipe Mania* nicht stressig genug sind, der kann sich von *Cachat* unter Druck setzen lassen, das die bekannte Formel mit einem Hauch *Tetris* aufpeppt.

In *Cachat* fallen Blöcke von oben links bis oben rechts nach unten in den Level. Indem ihr diese Blöcke rotiert, könnt ihr Pfade bilden, um zwei der Punkte an jeder Seite des Bildschirms zu verbinden. Ihr müsst aber nicht zwingend Brücken von links nach rechts schaffen, sondern könnt auch zwei Endpunkte auf derselben Seite verbinden. Habt ihr einen Pfad angelegt, verschwinden alle beteiligten Blöcke, und die darüber liegenden rutschen nach unten. Der Level ist geschafft, sobald ihr eine bestimmte Zahl an Blöcken abgebaut habt.

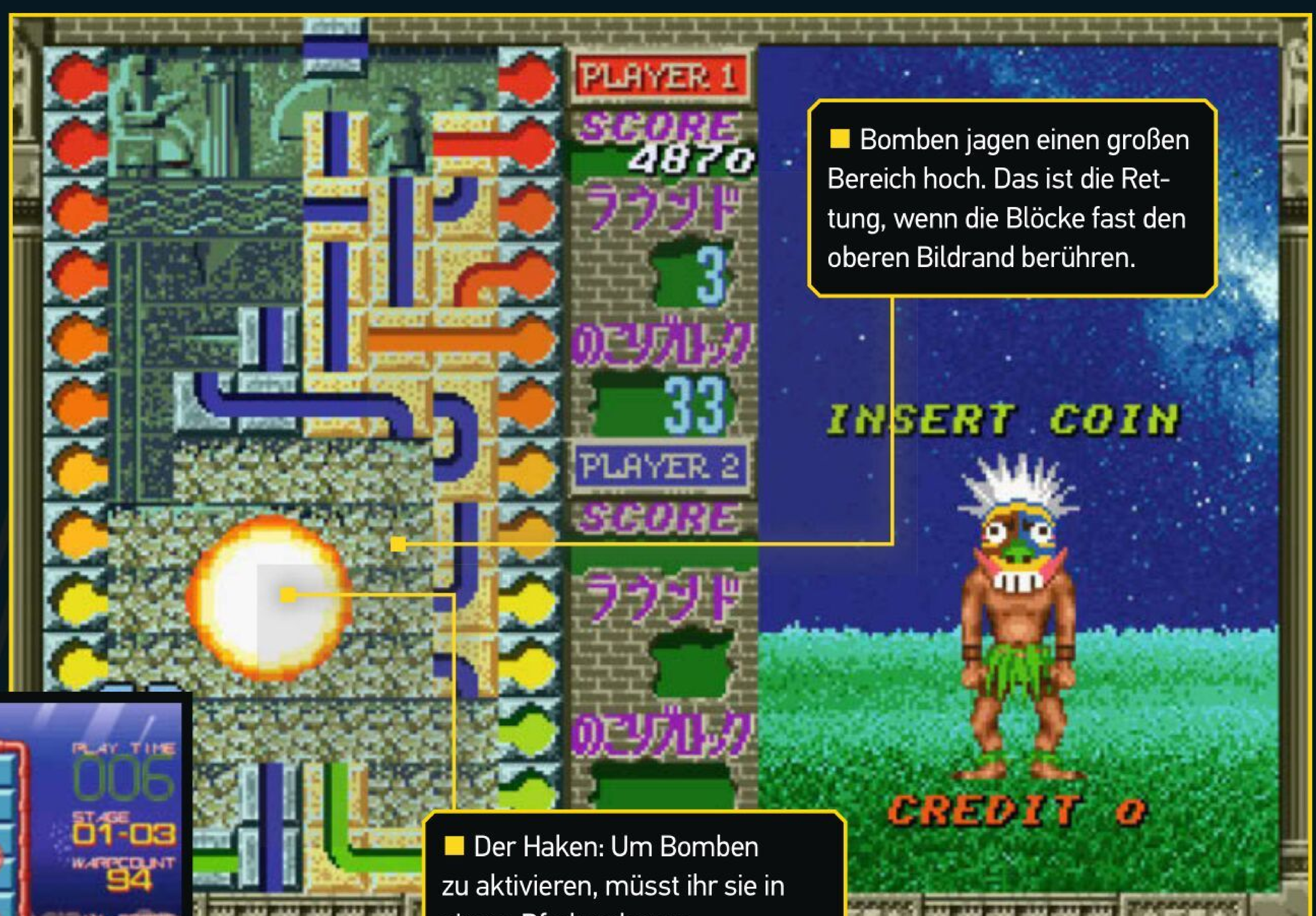
So viel zur einfachen Theorie, die Praxis gestaltet sich jedoch kniffliger. Verbindet ihr beispielsweise zu oft Punkte derselben Seite, wächst der Stapel in der Mitte immer mehr an. Um diesen abzubauen, braucht es einiges an Vorausplanung. Durch die vielen Kurven-Blöcke ist es selten möglich, eine gerade Verbindung zwischen den Seiten zu schaffen Mit Bomben-Blöcken könnt ihr euch aber viele Überbleibsel vom Hals schaffen.

Cachat ist ein spaßiges, aber schweres Puzzle-Spiel. Vielleicht kam man deshalb zu der Einschätzung, dass es kein reizvoller Titel fürs Wohnzimmer wäre. Der Automat hätte deutlich langsamer sein müssen, damit neuen Spielern der Einstieg gelingt. Überraschend finden wir, dass *Cachat* es nie in eine der *Taito Legends*-Sammlungen geschafft hat (oder *Taito Memories*, wie die Compilations in Japan heißen).



■ Ein Standard-Pfad in *Cachat* mit vielen geraden Stücken und wenigen störenden Kurven.

■ So entstehen unebene Reihen: Die vierte und fünfte Spalte verlieren mehr Blöcke als der Rest.



■ Bomben jagen einen großen Bereich hoch. Das ist die Rettung, wenn die Blöcke fast den oberen Bildrand berühren.

■ Der Haken: Um Bomben zu aktivieren, müsst ihr sie in einem Pfad verbauen.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

CUE BRICK

1989

■ Das Puzzle-Spiel von Konami funktioniert ebenfalls wie *Pipe Mania*, allerdings verschieben sich die Blöcke, statt ins Bild zu fallen. Es gab nur eine Umsetzung des Titels: Unter dem Namen *Cueb Runner* (wir haben uns nicht vertippt) kam es 1990 auf den Sharp X68000.



VIRTUA NBA

ENTWICKLER: **SEGA** JAHR: **2000** GENRE: **SPORTS**

■ Das Lizenzspiel ist ein später Vertreter von Segas *Virtua*-Reihe und fand kurz nach *Virtua Tennis* den Weg in die japanischen Spielhallen. Grafik und Spielgefühl lassen erkennen, dass einige wichtige Köpfe hinter *Virtua Striker 2* am Spiel beteiligt waren. Mit der flüssigen Bildrate und den detaillierten Modellen, die sich im polierten Spielfeld spiegeln, ist *Virtua NBA* ein Vorzeigetitel für die Naomi-Hardware.

Spielerisch ist *Virtua NBA* geradliniger als Titel mit Simulations-Ansatz: Ihr verliert selten die Kontrolle über den Ball und es ist kaum möglich, ein Foul zu begehen. Im Vergleich zu *NBA Jam* wirkt der Titel etwas langsamer und weniger protzig, allerdings fühlt sich *Virtua NBA* chaotischer an, weil ihr jeden Spieler im Team steuern könnt.

Virtua NBA wäre leicht auf Dreamcast übertragbar gewesen, aber auf dieser Hardware hatte Sega bereits *NBA 2K*, das von vornherein für die Konsole konzipiert worden war.



» [Arcade] Wenige Basketball-Spiele sahen im Jahr 2000 so gut aus.

KONVERTIERTE ALTERNATIVE

STREET HOOP

1994

■ Der Titel von Data East kombiniert Geschwindigkeit und Stil von *NBA Jam* mit den zusätzlichen Spielern von *Virtua NBA*. *Street Hoop* ist für das Neo Geo erschienen und auf der Nintendo Switch erhältlich.



KONVERTIERTE ALTERNATIVE

FINAL BLOW

1988



■ Das Taito-Werk glänzt ebenfalls mit großen, schön animierten Boxern, schneidet aber spielerisch noch schwächer ab. *Final Blow* erschien für C64, Amiga, Atari ST und FM Towns. Auf dem Mega Drive hieß es *James „Buster“ Douglas Knockout Boxing*.

THE FINAL ROUND

ENTWICKLER: **KONAMI** JAHR: **1984** GENRE: **ACTION**

■ Wenige Sportarten sind so dramatisch wie Boxen, schließlich geht es letztlich darum, den Widersacher so zu verletzen, dass er nicht mehr stehen kann! Konami übertrug den Sport in den späten 80ern in ein Spiel und taufte es *Hard Puncher* – im Westen bekannt als *The Final Round*.

Am Anfang könnt ihr die Werte eures Kämpfers anpassen, um Geschwindigkeit, Ausdauer und Kraft auszutarieren. Die Einstellungsoptionen versprechen allerdings mehr, als das Gameplay einhält. Im Ring umrundet ihr den Gegner, zielt entweder auf sein Gesicht oder seinen Körper oder blockt. Stumpf auf die Schlagknöpfe einzuhämmern erweist sich als zuverlässiger Weg zum Sieg. Immerhin sorgen Trainingseinheiten in Form von Minispielen nach jedem zweiten Kampf für eine schöne Abwechslung. Durch das Training könnt ihr die Werte eures Boxers weiter verbessern.



» [Arcade] Die Grafik stimmt, doch die Kämpfe laufen teils zu willkürlich ab.

AUTOMATENSCHRECK

METEOROIDS

ENTWICKLER: **VENTURE LINE** JAHR: **1981** GENRE: **SHOOT-EM-UP**

■ Manche Titel verdienen keine Heimversion. Manchmal aus Qualitätsgründen. Doch es gibt auch andere Fälle. Fälle wie *Meteoroids*.

Die Entstehungsgeschichte von *Meteoroids* muss in etwa so abgelaufen sein: Einem Entscheider bei Venture Line fiel auf, wie beliebt *Asteroids* ist, also wollte er etwas vom Kuchen abhaben. „Ich soll also so etwas wie *Asteroids* machen?“, fragt der herbeizitierte Entwickler. „Nein,“, antwortet der Chef, „mach mir *Asteroids*.“ Und so entsteht ein offensichtlicher Klon des Atari-Klassikers, der statt charmanter Vektor-Grafiken auf Farbraster setzt.

Nun hatte *Asteroids* auf den Heimkonsolen keine Vektor-Grafiken mehr, sondern setzte ebenfalls auf Farbraster. Damit ist der einzige wirkliche Unterschied zum Original dahin und deshalb ergibt eine Konvertierung von *Meteoroids* keinen Sinn.



» [Arcade] Es ist wie *Asteroids*, nur mit hässlichen Sprites und doofem Namen.



DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

» [Amiga] *The Final Battle* war als Grafik-Adventure ausnahmsweise kein typischer Strategietitel.



Personal Software Services (PSS) begann 1982, Software zu veröffentlichen und hatte seine Glanzzeit Mitte der 80er, woraufhin die Firma von Mirrorsoft übernommen wurde. PSS war bekannt für seine Strategietitel, die durchaus kontrovers diskutiert wurden.



» [Dragon 32] Durch neue Plattformen wurden Spiele für Dragon 32/64 weniger relevant für PSS.

Als sich die beiden Studenten Richard Cockayne und der inzwischen verstorbene Gary Mays Anfang der 80er in Coventry trafen, hatten die beiden kaum Erfahrung mit Computern – doch sie hatten verstanden, dass sie sich in einer Wachstumsbranche engagieren mussten, um geschäftlichen Erfolg zu haben.

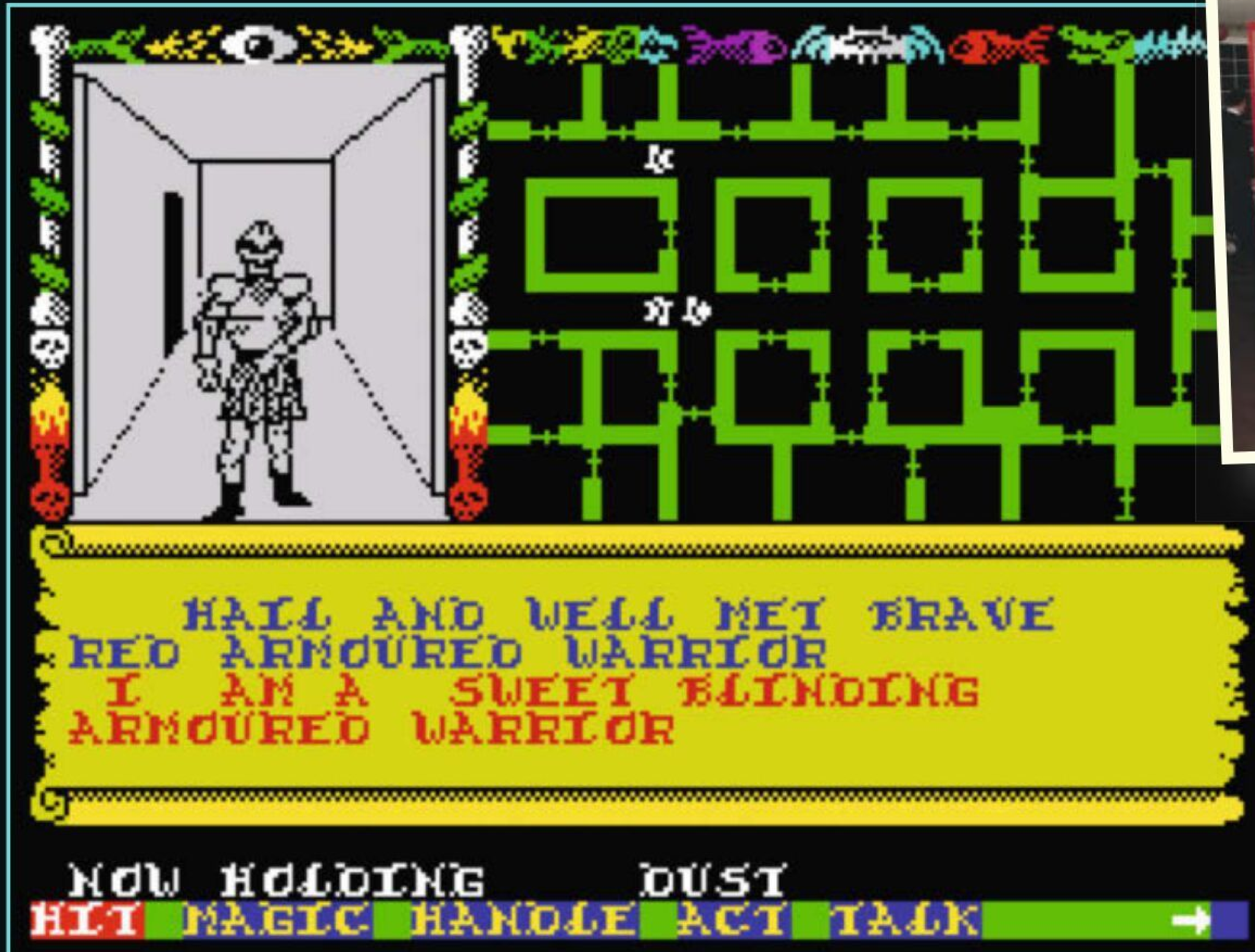
„Wir waren dicke Freunde und wollten Unternehmer werden", erinnert sich Richard. „In der Thatcher-Ära herrschte eine unternehmerfreundliche Stimmung, und wir schauten uns täglich nach Gelegenheiten um. Als wir eine Anzeige für den ZX80 sahen, erkannten wir das Potenzial von Mikrocomputern. Allerdings hatten wir kein Kapital. Gary konnte sich aber für ein staatliches Förderprogramm anmelden."

Mit diesen 40 britischen Pfund pro Woche, plus 1.000 Pfund von Richards Mutter, konnten sie ihre Firma gründen. Laut Richard fiel die Entscheidung schnell, sie Personal Software Services (PSS) zu nennen. „Wir wollten Software für den privaten Gebrauch herausbringen. Die Abkürzung klang zwar ein wenig wie ‚piss', aber das merkten wir erst, als es schon zu spät war!" Um schnell Umsatz zu generieren, schalteten sie ein paar Anzeigen und verkauften 1982 inoffiziell Oberbekleidung mit ZX81-Logo.

„Danach mussten wir improvisieren", sagt Richard, der wie sein Partner nicht selbst programmierte. „Wir forderten die Leute in Zeitschriften auf, uns ihre Spiele zu schicken." Das funktionierte, sodass PSS 1982 Tools für Entwickler und mit *Q Save* eine Lö-



» Durch die Verkäufe des Tools *Q Save* (ZX81) gewann PSS finanziellen Spielraum.



» [ZX Spectrum] Trotz der gelungenen Optik hatte *Swords & Sorcery* mit vielen Problemen zu kämpfen.





» [BBC Micro] Wie viele andere sammelte PSS erste Erfahrungen mit der Umsetzung von Automatenklonen wie *Invaders*.



» Auch die Präsenz auf Messen war in den Achtzigern wichtig zur Markenbildung der Firma.

sung zum schnelleren Laden und Speichern auf dem ZX81 im Programm hatte.

Q Save verkaufte sich über 2.000-mal, sodass PSS schnell wachsen konnte. Die beiden hatten zuvor immer noch in Garys Reihenhaus gearbeitet, zogen aber Ende 1982 in ein Büro um, zahlten sich ein Gehalt aus und konnten weitere Kollegen anstellen. „Das war der Punkt, an dem wir eine richtige Firma wurden", erinnert Richard sich. „Es war ein ordentliches Büro mit genug Platz für andere Leute und hatte ein kleines Lager."

Die anderen Angestellten von PSS waren hauptsächlich für administrative Tätigkeiten wie Marketing, Produktion und Vertrieb zuständig. Bereits Mitte 1983 standen die Titel von PSS in den Regalen und verkauften sich blendend. „Die Nachfrage stieg schnell", erklärt Richard. „Wir mieteten einen Laster, füllten so viele Schachteln wie möglich hinein, fuhren zur ZX Microfair, einer Messe in London, und parkten draußen im Halteverbot. Wir bekamen einen Strafzettel, was uns aber egal war, weil wir drinnen so viel Geld verdienten. Unser einziges Problem war, dass wir nicht genügend Leute dabeihatten, um das ganze Geld einzusammeln. Es war unglaublich."

»IN DER THATCHER-ÄRA HERRSCHTE EINE UNTERNEHMERFREUNDLICHE STIMMUNG.«
RICHARD COCKAYNE

Im ganzen Jahr stieg der Umsatz weiter. Die meisten der frühen Automatenklone von PSS verschwanden allerdings schnell wieder, sobald eine bessere Umsetzung auf den Markt kam. Kurz darauf schloss die Firma einen Deal mit dem französischen Publisher ERE Informatique, um dessen Titel für den Schneider CPC in Großbritannien zu vertreiben. Im Gegenzug sollte ERE einige der PSS-Titel im Rest von Europa auf den Markt bringen. Durch den Aufbau eines eigenen kleinen Teams von Entwicklern hatten Richard und Gary mehr Kontrolle darüber, welche Art von Titeln PSS verkaufte.

„Auch wenn sich der Markt rapide vergrößerte, musste man für irgendetwas bekannt sein, um zu überleben. Spezialisierung ist immer profitabler, und als uns *[der Entwickler]* Alan Steel vorschlug, es mit Militärsimulationen zu versuchen, dachten wir, dass sich das lohnen könne, da es auf diesem Gebiet nur wenig Konkurrenz gab", sagt Richard.

Der erste Titel jener neuen Reihe war *Theatre Europe* von Alan für den C64, ▶



ZEITSTRAHL

1982
Um schnell Umsatz zu generieren, beginnt PSS mit dem Verkauf von T-Shirts und Pullovern.

1982
Der Erfolg des Schnellladers *Q Save* für den ZX81 erlaubt PSS zügige Expansion und Entwicklung neuer Produkte.

1982
Mehrere Pakete mit Spielen und Programmiertools von PSS fluten kurz vor Weihnachten den Markt.

1983
Durch die Platzierung von Titeln wie *Blade Alley* bei bekannten Einzelhändlern brummen die Umsätze.

1983
PSS verkauft auf der ZX Microfair ihren gesamten Vorrat praktisch noch aus dem Kofferraum.

1983
Die von Automaten inspirierten Titel von PSS werden für C64, BBC Micro, Oric und Dragon umgesetzt.

1984
Angesichts zunehmender Konkurrenz fokussiert sich PSS auf Kriegsspiele wie *Theatre Europe*, das vor den Einsatz von Atomwaffen im Spiel einen Echtwelt-Anruf setzt.

1985
Ein wechselseitiger Deal mit ERE Informatique verschafft PSS Präsenz auf anderen europäischen Märkten.

1985
Magere Verkäufe des 8-Bit-*RPGs Swords & Sorcery* zeigen, dass der Erfolg keineswegs garantiert ist.

1986
Neue Titel machen sich rar, während die Eigentümer über den Verkauf ihrer Firma nachdenken.

1987
Nach dem Kauf durch Mirrorsoft werden in der Folge mehr PSS-Strategietitel als je zuvor für diverse Formate veröffentlicht.

1990
Durch Titel wie *Conflict: Europe, The Final Battle, Battle Master, Austerlitz* und *Waterloo* bleibt PSS im Geschäft.

1991
Trotz guter Zahlen muss PSS schließen, als Mirrorsoft Ende 1991 aufgrund des Tods des Gründers in die Insolvenz geht.

DIE BESTEN TITEL VON PERSONAL SOFTWARE SERVICES



THEATRE EUROPE

■ Obwohl PSS die ersten beiden Jahre damit verbrachte, automatenähnliche Titel herauszubringen, führte ein Vorschlag des ortsansässigen Entwicklers Alan Steel zur Entscheidung, sich auf Strategietitel zu konzentrieren. Das brachte PSS einen wichtigen Anstoß und eine erkennbare Identität für die Firma.



BATTLE FOR MIDWAY

■ *Theatre Europe* bekam zwar mehr Aufmerksamkeit, aber andere Spiele wie *Battle For Midway* zeigten, dass historische Konflikte auch kommerziell erfolgreich sein konnten. Die Wahl dieser Schlacht war für PSS besonders in Nordamerika vorteilhaft. In dem rundenbasierten Titel gab es auch Action-Sequenzen.



FALKLANDS '82

■ Ein weiterer Rundenstrategietitel, der Kontroversen hervorrief, da der Konflikt mit Argentinien für viele Menschen in Großbritannien noch frisch im Gedächtnis war. Während *Midway* sich vor allem auf den Luftkrieg fokussierte, gab es bei *Falklands '82* Seeschlachten mit sich ändernden Wetterbedingungen.

WO SIND SIE HEUTE?

GARY MAYS



■ Gary Mays verließ Mirrorsoft 1989, um neue Interessen zu verfolgen, darunter ein Design-Büro, eine Werbeagentur und eine Dessous-Fabrik. 2004 gründete Gary eine Promo-Agentur für traditionelle und neue Medien, bei der er auch die Entwicklungsabteilung leitete. Nach 13 Jahren als Chef dieser Firma verstarb er 2017 unerwartet.

RICHARD COCKAYNE



■ Nachdem er Mirrorsoft verlassen hatte, gründete Richard Cockayne eine Firma, die elektronische Geräte zur Reizstromtherapie herstellte und per Post vertrieb. Um der Nachfrage nachzukommen, erwarb er eine Elektronikfabrik und ließ dort auch Produkte wie ferngesteuerte Einparkhilfen für Wohnwagen produzieren. Danach gründete Richard eine Firma für LED-Beleuchtung, sowohl für den Hausgebrauch als auch für den industriellen Bedarf.



» [Amiga] *Battle Master* wurde von The Design Company entwickelt, dem letzten Überbleibsel des ursprünglichen Büros von PSS.

▶ das sich mit der damals allgegenwärtigen Angst vor einem möglichen Atomkrieg auseinandersetzte. „Von allen Programmen, die wir je herausgebracht oder programmiert haben, verbinde ich mit diesem die besten Erinnerungen", blickt Richard zurück. „Wir haben es nicht einfach in eine hübsche Schachtel gepackt und verkauft. Stattdessen setzten wir uns hin und halfen Alan bei der Entwicklung."

Bald merkten sie, dass in der Simulation mit realistischen Daten zu den Streitkräften der NATO und des Warschauer Pakts die NATO jedes Mal verlor. Daher musste die Firma die Zahlen anpassen, um das Spiel ausgewogener zu machen. An einem kritischen Punkt im Spiel musste der Spieler eine Entscheidung treffen, wie Richard erläutert. „An dem Punkt, an dem man Atomraketen abfeuern konnte, wollten wir, dass die Spieler innehielten und darüber nachdachten. Sie mussten eine echte Telefonnummer anrufen, um sich die Codes geben zu lassen.

Die im Spiel angezeigte Nummer führte zu einem Anrufbeantworter, der im Büro von PSS stand. Die Spieler konnten eine kurze, aber professionell eingesprochene Nachricht hören. „Meine Frau arbeitete bei der BBC und beauftragte jemand, die Botschaft aufzunehmen, die sich tatsächlich sehr dramatisch anhörte", sagt Richard. Die Nachricht begann mit Musik, dann unterbrach ein Sprecher und informierte den Zuhörer über einen bevorstehenden Atomangriff, darauf folgte eine Explosion und ein weinendes Baby. Nach einer kurzen Pause bekam der Spieler den Autorisations-Code genannt: Midnight Sun. Zu den besten Zeiten gingen täglich Hunderte von Anrufen auf dem Anrufbeantworter ein.

Als *Theatre Europe* fertig war, weigerten sich manche Händler aus moralischen Gründen zunächst, den Titel in die Regale zu stellen. Diese Haltung empörte Richard und Gary – sie wollten zeigen, wie schrecklich ein solcher Konflikt wäre. Sowohl auf der Schachtel als auch in der Anleitung wurde dies auch prominent beschrieben. „Ich kannte einen Typ bei der Nachrichtenagentur Reuters", erinnert Richard sich. „Ich rief ihn an und er sah eine gute Story und schickte die Meldung über den Ticker." Am nächsten Morgen wurde PSS mit Presseanfragen überflutet, man gab den ganzen Tag Interviews – danach gingen die Verkäufe durch die Decke.

» [ZX81] Ein Raumschiff namens Nostradamus und eine fremdartige Killerkreatur – *Alien* hatte eine klare Inspirationsquelle.





AUSTERLITZ

■ Die Napoleonischen Kriege passten perfekt zu PSS, Die Serie aus *Waterloo, Borodino* und *Austerlitz* hatte eine komplett schattierte 3D-Karte und zweifarbige Klötze als Truppenteile, Befehle gab man per Texteingabe, die dann von Meldereitern zu den Bataillonskommandeuren gebracht wurden.



BATTLE MASTER

■ Als letztes Spiel, das im ursprünglichen Büro in Coventry entwickelt wurde, kam das Fantasy-Kriegsspiel *Battle Master* für PC, Amiga, Atari ST und Sega Mega Drive heraus und bot abwechslungsreiche Kämpfe zwischen Menschen, Elfen, Zwergen und Orks.



» **[ZX Spectrum] Mit dem vergnüglichen *Frank N Stein* wilderte PSS auch im Revier der Hüpfspiele.**



» **[Schneider CPC] *Battlefield Germany* hatte dasselbe Szenario wie *Theatre Europe*, fokussierte sich aber mehr auf innerdeutsche Grenzkonflikte.**

Die anderen Militärsimulationen von PSS wurden weniger kontrovers diskutiert und verhalfen der Firma zu einem guten Ruf. Auch mit Fantasy-Rollenspielen experimentierte man bei PSS. Der frühere Chip-Designer Mike Simpson entwickelte eine Engine namens Midas, die Spiele wie *Swords & Sorcery* in die Lage versetzt hätte, zusätzliche Levels zu einem späteren Zeitpunkt hinzuzufügen. Obwohl man einen ehrgeizigen Zeitplan verfolgte, verzögerte sich *Swords & Sorcery* jedoch und kam Ende 1985 mit vielen Fehlern behaftet auf den Markt. Die Verkaufszahlen konnten weder die zusätzlich geplanten Levels rechtfertigen noch eine Umsetzung für den C64

„Die endlosen Verschiebungen der Z80-Versionen kosteten PSS ein kleines Vermögen und uns einen Haufen Nerven.“, meint Richard. Der Misserfolg von *Swords & Sorcery* war für Gary und Richard ein Warnzeichen, dass ihr spektakulär erfolgreiches Geschäftsmodell der ersten Jahre eventuell so nicht mehr funktionierte. „Es war klar, dass wir uns verändern mussten“, sagt Richard. „Am Anfang war es leicht, Geld zu verdienen, aber nicht, weil es gottgegeben war, sondern weil wir den richtigen Marktsektor gewählt hatten. Dann kamen mehr Konkurrenten und die Branche wurde professioneller. Wenn man nicht immer vorn dabei gewesen war, verlor man Geld, und genau das passierte auch uns.“

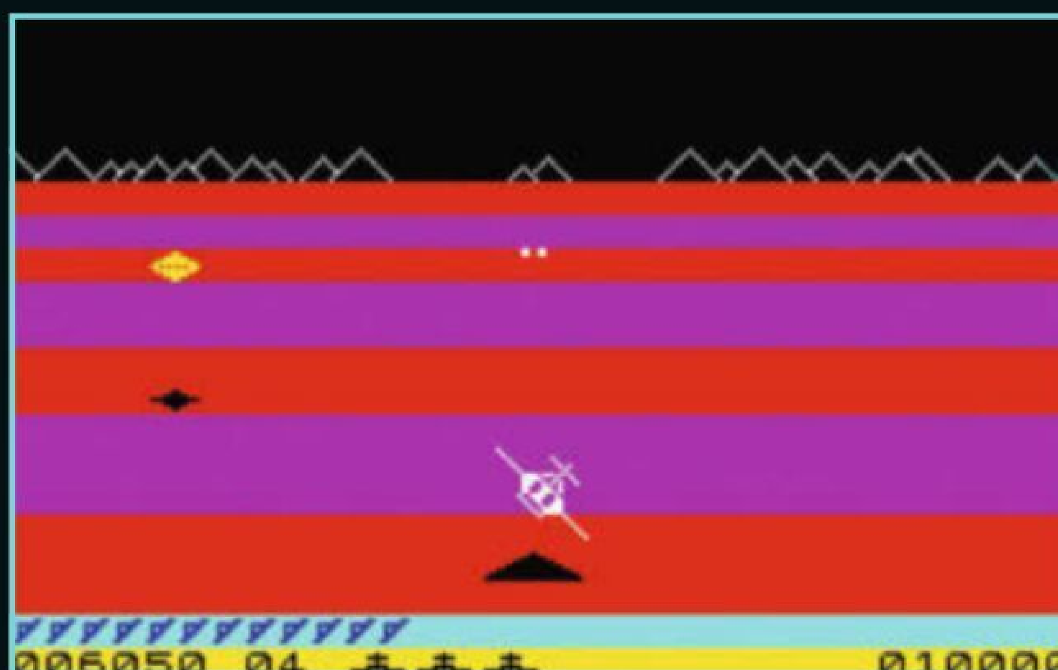
Ein Angebot eines örtlichen Immobilienbesitzers, Anteile an PSS zu erwerben, schlugen Gary und Richard aus, da sie keine neuen Investitionen für nötig hielten. „Diese Ablehnung war ein fundamentaler Fehler, denn kurz danach ging uns das Geld aus. Das war der Punkt, an dem wir realisierten, dass wir verkaufen mussten oder Pleite gehen würden“, gesteht Richard ein. „Ich kannte Jim Mackonochie von Mirrorsoft und fragte ihn nach den Plänen der Firma. Ich wies ihn darauf hin, dass Mirrorsoft mit unseren Strategietiteln ihre Marktposition stärken konnte. Als ich Jim erst mal auf meiner Seite hatte, konnten wir die anderen Chefs leicht überzeugen.“

Der Vertrag zur Übernahme der Anteilsmehrheit wurde Anfang 1987 unterschrieben und kurz darauf bekannt gemacht. Gary Mays wird hierzu mit diesen Worten zitiert: „Wir werden als eigenständige Firma weitermachen. Wir behalten unsere Büros und stellen keine Mitarbeiter frei. Der einzige Unterschied wird darin bestehen, dass wir und Mirrorsoft beim Marketing enger kooperieren werden.“

Gary wurde Produktionsleiter bei Mirrorsoft und blieb dort bis 1989. Es war Richard, der die Idee hatte, das Büro von PSS in Coventry in The Development Company (TDC) umzubenennen. „Wir änderten unsere Arbeitsweise grundlegend und wurden zu einem vernünftigen Softwarestudio“, erklärt Richard. „Ich blieb dort noch zwei Jahre, ging dann aber, weil ich es nicht mehr aushielt, für jemanden wie Robert Maxwell *[den Gründer von Mirrorsoft, Anm. d. Red.]* zu arbeiten.“

Als Tochter von Mirrorsoft musste PSS bei den Strategie- und Militärspielen intern mit Image Works konkurrieren, die eher auf Mainstream setzten. Trotzdem folgte eine Reihe von erfolgreichen Titeln, darunter *Austerlitz* und *Waterloo* von Peter Turcan, *Annals of Rome, Power Struggle, Sorcerer Lord, Tobruk, Firezone, The Final Battle* und *Battle Master*. Außerdem veröffentlichte PSS Titel anderer Studios wie *Omnicron Conspiracy* von First Star Software, *Harpoon* von Three-Sixty Pacific und das Tolkien-Spiel *Riders of Rohan* von Spinnaker Software.

Nach dem plötzlichen Tod des Mirrorsoft-Eigentümers Robert Maxwell am 5. November 1991 wurde Mirrorsoft von Acclaim übernommen; nach neun produktiven Jahren verschwanden sowohl die Marken PSS als auch TDC (und auch Image Works). ✱



» **[ZX Spectrum] Farbige Anzeigen in Spieleheften verschafften PSS-Titeln wie hier *Blade Alley* die nötige Aufmerksamkeit.**



» **[Schneider CPC] Durch einen Deal mit ERE Informatique brachte PSS unter anderem *Get Dexter* nach England.**

MAME GAME & WATCH

NINTENDOS GAME&WATCH-GERÄTE NUTZTEN SIMPLE LCD-TECHNIK FÜR DIE DARSTELLUNG VON SPIELSZENEN. DIESE FRÜHEN HANDHELD-SPIELE IN DIE NEUZEIT ZU BRINGEN SCHEINT NINTENDO – VON AUSNAHMEN ABGESEHEN – NICHT ZU INTERESSIEREN. WIR SPRECHEN MIT DEN MACHERN, WIE SIE ES SCHAFFTEN, DIE ALT-GERÄTE ZU „KNACKEN" UND AUF DEN MAME-EMULATOR ZU BRINGEN.

Die Game&Watch-Elektronikspiele von Nintendo sind trotz ihrer spielerischen Schlichtheit wahre Klassiker – und diese Schlichtheit rührte von der Technik her: Statt wirklich Figuren oder andere Elemente über den Bildschirm zu bewegen, leuchteten fest verbaute LCDs im richtigen Moment auf.

So stellt *Ball* mit einer Handvoll von Ball- und Arm-Positionen das Jonglieren von Bällen dar. Bei *Fire* gibt es 23 vorgefertigte Stellen, die eine herabstürzende Person zeigen. Indem nacheinander einige dieser 23 LED-Grafiken aufleuchten, entsteht die Illusion von Bewegung – man selbst bestimmt, welche von drei Positionen das Feuerwehrmänner-mit-Sprungtuch-Paar am unteren Bildschirmrand einnehmen soll.

Einen aktuellen Einblick in die Art dieser Spiele gibt der Mini-Handheld *Game&Watch: Super Mario Bros.* von Nintendo, der neben dem im Titel genannten Spiel als Bonus *Game &Watch Ball* enthält. Außerdem hat das Unternehmen zwischen 1995 und 2008 sieben Kompilationen veröffentlicht, auch als DSiWare sind Versionen erschienen. Aber wie kann man als Retro-Fans heute die Klassiker erleben, und zwar alle? Zumal die Originale selten sind und teilweise extrem teuer?

Mit MAME. Dieser Multi-Plattform-Emulator unterstützt viele alten Konsolen, und seit einiger Zeit auch die gesamte offizielle Game&Watch-Reihe. Es werden alle 60 offiziellen G&W-Titel geboten, vom erwähnten *Ball* bis hin zu *Mario the Juggler*. Das Ergebnis ist überzeugend originaltreu. Im Emulator findet ihr Grafiken, die sogar das Gehäuse mit animierten Knöpfen darstellen. Alle hier verwendeten Bilder stammen direkt aus MAME. Wer als Kind Kataloge durchgewälzt oder sich in Spielwarengeschäften die Beine in den Bauch gestanden hat, kann jetzt digital seine Kindheitserinnerungen wieder wach werden lassen.

Angesichts seiner Geschichte ist es nicht verwunderlich, dass MAME immer noch vorrangig als Arcade-Emulator gilt. Doch mit der Aufnahme von G&W und anderen elektronischen Spielen hofft der MAME-Entwickler David Haywood, dass sich dies ändern wird. „Unsere Fortschritte in diesen Bereichen werden hoffentlich dazu beitragen, dass wir anders wahrgenommen werden", sagt er uns.

„MAME wird in den Medien oft als ein Projekt von vor zwei Jahrzehnten gesehen, als uraltes Arcade-Spiel auf einer billigen Platine. Das wird der harten Arbeit, die in anderen Bereichen geleistet wurde, nicht gerecht. Die G&W-Emulation zeigt deutlich, dass MAME so viel mehr kann!"

Hinter G&W steckt die Arbeit eines internationalen Teams, die sich über mehrere Jahre erstreckte. Wie bei jedem Gemeinschaftsprojekt werkelten mehrere Personen zu unterschiedlichen Zeiten an verschiedenen Teilbereichen, sodass es schwerfällt, die genaue Historie festzulegen.

> »Ich suchte eigentlich nach Patenten für einen Chip.«
> SEAN RIDDLE

Ein Ausgangspunkt ist das Jahr 2013, als der MAME-Entwickler Sean Riddle auf einige interessante Patente stieß. Der ▶



ME &
ATCH



SEAN RIDDLE

Der Amerikaner spielte eine zentrale Rolle in dem Projekt. Sein Lieblingsspiel ist *Mario the Juggler*, weil auch er gerne jongliert.



HENRIK ALGESTAM

Henrik führte Seans Arbeit fort und kümmerte sich um den größten Teil der Spiele. Wenn er Zeit hat, spielt er oftmals *Climber*.



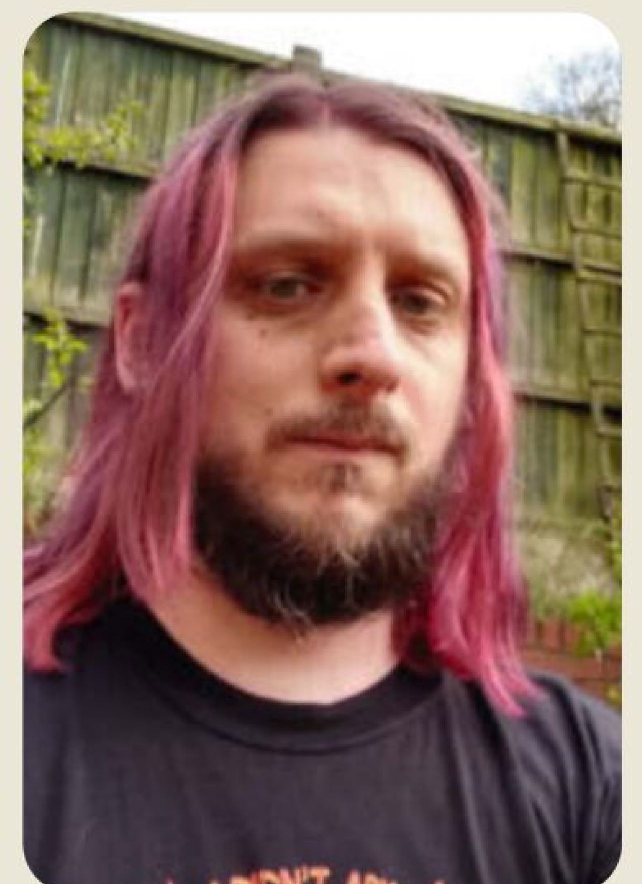
RYAN HOLTZ

Ryan finanzierte einen Großteil der G&W-Spiele, damit diese bearbeitet werden konnten. Er selbst spielt vor allem *Squish*.



LEE ROBSON

Lee war als Grafiker für das Design verantwortlich. Sein Lieblingsspiel ist *Rain Shower*, weil es den Briten an seine Heimat erinnert.



DAVID HAYWOOD

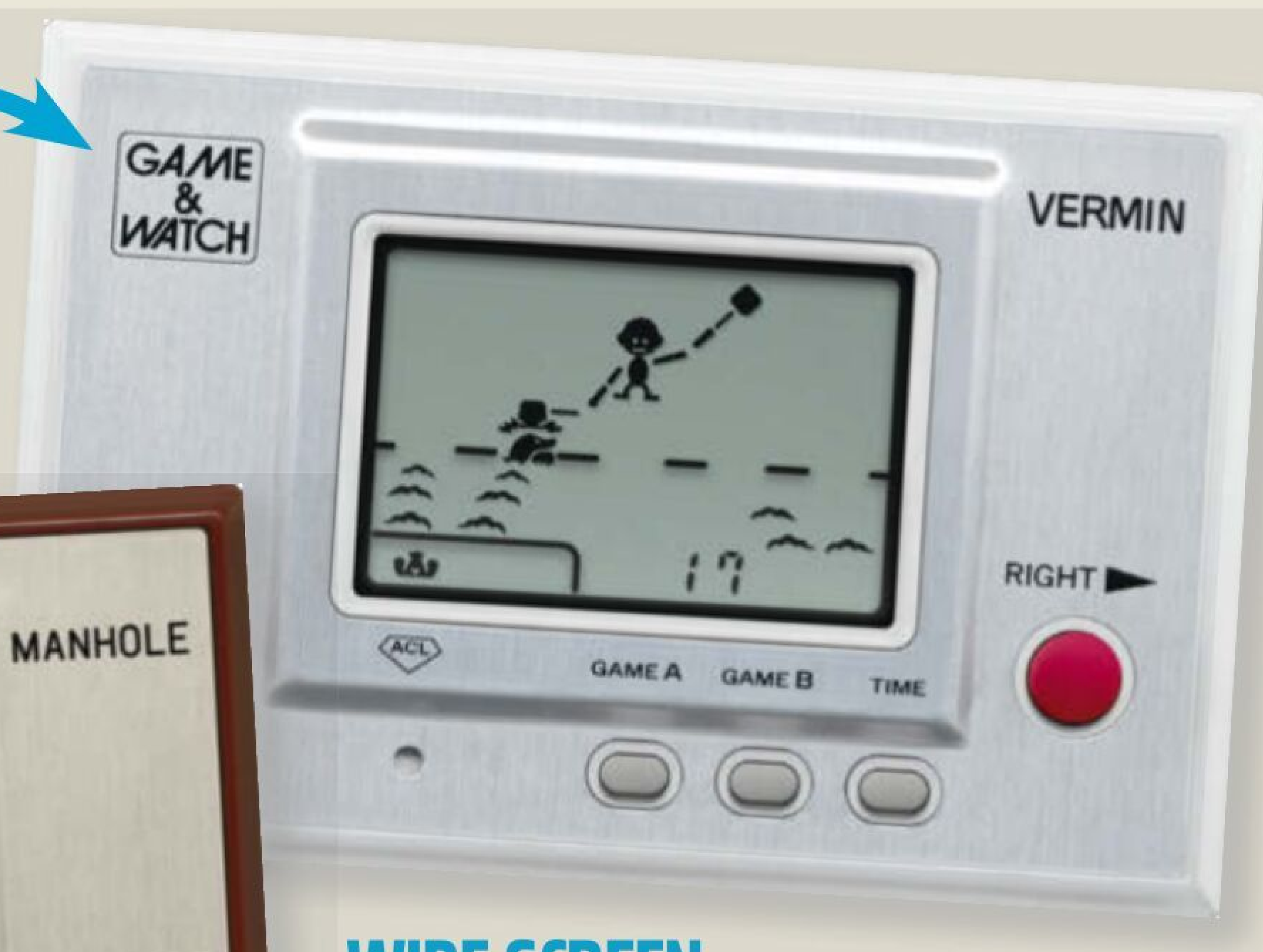
Mit seinen YouTube-Videos will er MAME der Welt näherbringen. Für Zwischendurch versucht er sich gerne an *Oil Panic*.

DESIGN-VIELFALT

WAS DARF ES DENN HEUTE SEIN?

SILVER APRIL 1980

Das Originalmodell ziert eine einfache, silberne Linie, die ihm den Namen gibt. Es gab fünf Versionen: *Ball, Flagman, Vermin, Fire* und *Judge*. Leichte Kost, perfekt zum Einstieg.



GOLD JANUAR 1981

Die Rahmenfarbe wechselte zu Gold, und für diese Modelle gab es einen abnehmbaren Ständer. Falls ihr Lust auf *Manhole, Helmet* oder *Lion* habt, ist dies eure Wahl.

WIDE SCREEN JUNI 1981

Das Widescreen-Format brachte den Durchbruch für G&W. Zum Erfolg trugen auch drei starke Lizenzen ihren Teil bei: *Popeye, Mickey Mouse* und *Snoopy Tennis*.



MULTI SCREEN MAI 1982

Zwei Bildschirme sind besser als einer, diese Erkenntnis wurde hier sehr deutlich. Das futuristische Design war extrem beliebt, insgesamt 15 Titel könnt ihr hier finden.



NEW WIDE SCREEN OKTOBER 1982

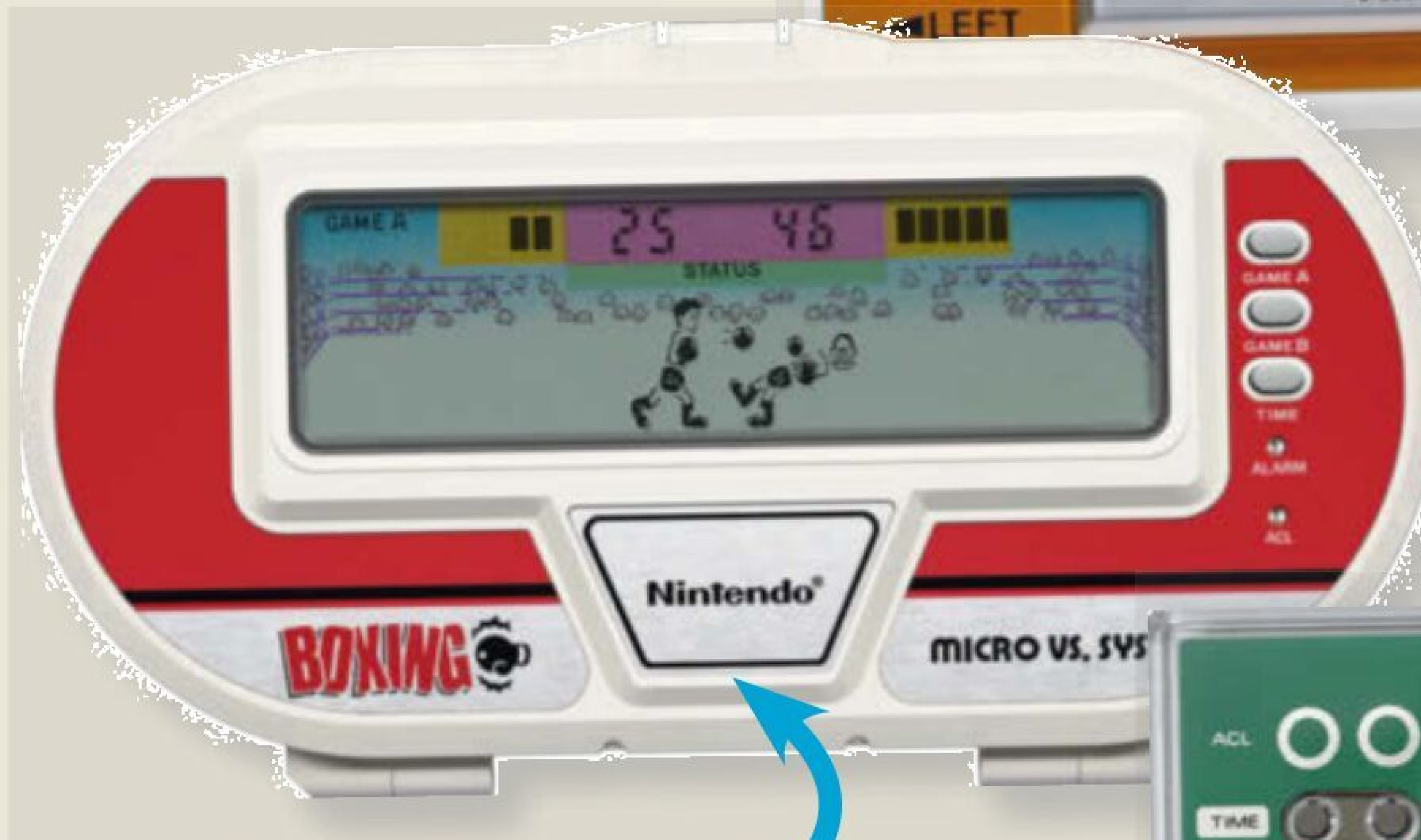
Der bereits bekannte Wide Screen erhielt einen neuen, metallischen Rahmen und passend dazu Updates von bereits älteren Titeln. Er ersetzte seinen Vorgänger mit Würde.



SUPER COLOR FEBRUAR 1984

Das eher unhandliche Gerät erhielt seinen Namen wegen eines kolorierten Overlays. Es gab nur zwei Spiele dafür, *Spitball Sparky* und *Crab Grab* – es verkaufte sich also nicht gut.





CRYSTAL SCREEN JUNI 1986

Der Crystal Screen ist das letzte Format und ein richtiger Hingucker. Die Sammler rissen sich förmlich um *Super Mario Bros.*, heute bringt der Titel horrende Preise.



MICRO VS. SYSTEM JULI 1984

Dank des cleveren Designs könnt ihr zu zweit spielen, die Anschlüsse für die zwei kleinen Joypads sind an der Unterseite. Viel Spaß mit *Boxing* und *Donkey Kong 3*!



TABLE TOP APRIL 1983

Diese Riesen steckt ihr nicht mal eben in eure Hosentasche. Die kleinen Spielautomaten brachten endlich Farbbildschirme in die Reihe und machen auch heute noch eine gute Figur.



PANORAMA SCREEN AUGUST 1983

Dank eines Klappsystems könnt ihr den Panorama Screen mitnehmen. Er ist deshalb etwas kleiner als der Table Top, hat aber weiterhin den Farbbildschirm.

▶ Programmierer aus Oklahoma befasst sich seit den 90ern mit Hardware-Hacks und hatte schon immer ein Interesse an „seltsamen" Prozessoren. Sean verrät: „Ich suchte eigentlich nach Patenten für einen Chip, fand aber zufällig die Patente für Konamis LCD-Versionen von *Top Gun*, *Gradius* und *Teenage Mutant Ninja Turtles*."

„Neben den normalen Schaltplänen fand ich Zeichnungen der LCD-Panels und den vollständigen Inhalt der ROMs! Ich kaufte mir die Spiele und öffnete sie, aber statt des üblichen Inhalts fand ich lauter Klebstoff. Der Chip war mit winzigen Drähten, die ihn mit den Leiterbahnen auf der Platine verbanden, geklebt und mit Epoxidharz überzogen worden, um ihn zu schützen. Daher konnte ich die Pins nicht erreichen, auch nicht den interessanten Pin mit der Aufschrift ‚TEST'. Zuerst versuchte ich mit einer Heißluftpistole, das Harz zu entfernen, zerstörte dabei aber den Chip."

» Ich war schon immer von den G&W-Handhelds faziniert. «
HENRIK ALGESTAM

Bei diesem Prozess, auch „Decapping" genannt, wird das Material, welches den Chip vor fremdem Zugriff schützen soll, entfernt. Sobald der Chip freiliegt, können die ROM-Daten visuell gelesen werden. Aus den Patenten ging weiterhin hervor, dass die Handhelds einen 4-Bit-Microcontroller (MCU) von Sharp aus der SM5xx-Familie verwenden. Etwa zur gleichen Zeit entdeckte ein weiterer MAME-Entwickler, dass G&W die gleichen MCUs nutzten.

Sean fährt fort: „Bei den G&W-Spielen wurden die Chips normal aufgebracht und nicht mit Epoxid versiegelt. Es war mir also möglich, mit dem TEST-Pin zu experimentieren. Ich stellte fest, dass damit an einer ‚Seite' des Chips ROM-Daten ausgegeben wurden. Ich teilte diese Erkenntnis in einem Forum, worauf sich Igor Rychenkov bei mir meldete. Er hatte ein Verfahren entdeckt, um die ROM-Dateien aus einem russischen Klon des Chips auszulesen. Mit etwas Arbeit funktionierte diese Verfahrensweise auch bei handelsüblichen Chips."

Nach den ROM-Inhalten bestand der nächste Schritt darin, die LCD-Bildschirme zu digitalisieren, um die Grafiken für jedes Spiel zu erhalten. Die Schwierigkeit bestand laut Sean darin, den Bildschirm mit allen Segmenten zu erfassen: „Zuerst habe ich es mit einer Kamera versucht. Aber ein Blitzlicht verursachte Schatten und Reflexionen, die ich auf dem Bild nicht entfernen konnte. Ein weiteres Problem war, die Kontakte zu identifizieren, die zum Einschalten der einzelnen Segmente dienten. Dazu habe ich die Leiterplatte von einem der Spiele zerschnitten. Ich bohrte zudem ein Loch in die Platte und beleuchtete das LCD-Panel von hinten. Anschließend verlötete ich 37 Drähte, damit ich jedes Segment unabhängig steuern konnte."

LCDs sind ziemlich komplex, um sie nicht zu beschädigen, muss Wechselstrom angelegt werden, und es sind verschiedene Spannungspegel erforderlich, um ‚Geisterbilder' zu vermeiden. Sean fährt fort: „Ich nutzte ein 3-Volt-Wechselstromsignal, um alle Signale gleichzeitig zu steuern. Das entstehende Bild musste gesäubert werden, um Staub, Kratzer und sichtbare Kristalle zu entfernen. Anschließend wurde es mit Hilfe eines Programms vektorisiert."

Mit diesem Verfahren gelang es Sean, Dutzende Konami-Spiele und über 100 Titel von Tiger Electronics zu emulieren. Aufgrund geänderter Lebensumstände fehlte ihm immer mehr die Zeit, auch die Game&-Watch-Spiele umzusetzen: „Die LCD-Panels von Konami und Tiger Electronics waren alle gleich, sprich, ich konnte die gleiche Leiterplatte für alle Spiele verwenden. Im Gegensatz dazu war praktisch jedes G&W-Panel anders. Das bedeutete, dass ich für jedes Spiel eine neue Leiterplatte anfertigen musste. Dazu kam, dass die G&W-Spiele wenig verbreitet und daher recht teuer waren, weshalb ich mir kaum Fehlversuche leisten konnte."

Glücklicherweise meldete sich Henrik Algestam bei ihm und übernahm seine Arbeit. Sean lobt: „Henrik entwickelte mein Verfahren weiter und konnte alle G&W-Spiele emulieren. Ohne ihn wäre es nicht möglich gewesen."

Henrik Algestam ist ein schwedischer Berater für Softwareentwicklung. Er setzt Seans Erzählung fort: „Ich war schon immer von den G&W-Handhelds fasziniert. Deshalb war ich hocherfreut, als ich 2017 von den ersten G&W-Spielen las, die in MAME emuliert wurden. Ich informierte mich über die Decapping-Methode und kontaktierte Sean, um etwas über seine Vorgehensweise zu erfahren. Dank seiner Hilfe gelang es mir schließlich, die Spiele selbst zu emulieren."



Hierbei konnte Henrik den Verarbeitungsprozess einfacher gestalten. Die statischen Hintergrundebenen, die oft nur dazu dienen, monochrome Spiele mit ▶





Farbe zu versehen, waren in anderen Fällen notwendig, um ein Spiel überhaupt spielbar zu gestalten. Er gibt uns ein Beispiel: „Das gilt für die roten Stahlträger in *Donkey Kong* oder die Bumper in *Pinball* – ich konnte die farbigen Hintergründe scannen und in MAME hinter der LCD-Ebene einflechten", sagt Henrik.

Dank des vereinfachten Prozesses musste nur noch eine Hürde überwunden werden – die Seltenheit der G&W-Titel. Aufgrund ihrer Attraktivität und ihres Stellenwerts in Nintendos Firmengeschichte befinden sich viele der selteneren Veröffentlichungen in den Händen von Sammlern. Man findet zwar Gebraucht-Angebote, aber zu horrenden Preisen. „Am Ende war unser Hauptproblem, die Spiele überhaupt zu bekommen", erinnert sich Henrik. „Ein paar konnte ich selbst besorgen, und das Team hat mitgeholfen. Glücklicherweise hat Ryan Holtz bei der Finanzierung der meisten Spiele geholfen."

Ryan Holtz ist amerikanischer Auswanderer, der in Schweden lebt. Er arbeitet bei den Arrowhead Game Studios: „Ich bin in der glücklichen Lage, einen gut bezahlten Job als Programmierer zu haben. Als großer Retro-Fan trage ich zur digitalen Bewahrung bei, wo ich nur kann. Vintage-Hardware wird schließlich auch nicht billiger." Ryan erzählt weiter: „Ein großer Teil der G&W-Bibliothek stand zum Kauf, als ein schwedischer Sammler seine Schätze unter den Hammer brachte. Mir war klar, dass das eine Menge kosten würde, und so wandte ich mich via Twitter an Retro-Fans, Freunde und sogar einige Kollegen. Insgesamt haben etwa 70 Personen zwischen 5 und 250 Dollar gespendet, um die Aktion zu ermöglichen. Bei der Auktion erwarben wir 34 Geräte, der Endpreis lag bei etwa 1.900 Dollar."

Auch die noch fehlenden Spiele wurden nach und nach aufgestöbert, freut sich Ryan: „Am schwierigsten war es, *Donkey Kong Circus* zu finden. Es war auch das teuerste Spiel, wir bezahlten etwa 1.000 USD dafür. Glücklicherweise finanzierte ein anonymer Wohltäter die letzten Anschaffungen."

Nach Seans Schilderungen, wie er die Originalgeräte zerlegte, wollen wir natürlich wissen, ob alle Spiele zerstört werden mussten, um an ihre Geheimnisse zu kommen. „Glücklicherweise nicht", lacht Ryan. „Sean und Igor haben herausgefunden, wie wir die Chips elektronisch auslesen können. Sobald wir alle Daten hatten, konnten wir die Geräte wieder zusammensetzen und weiterverkaufen, um die Anschaffung der restlichen Spiele zu finanzieren."

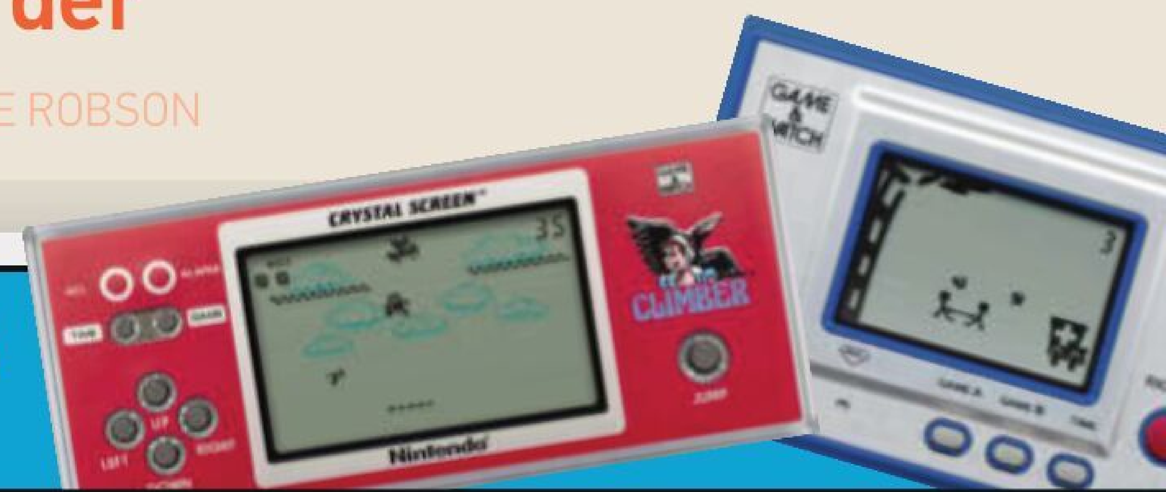
Ein niederländischer Programmierer schrieb unter dem Pseudonym „hap" die SM5xx-Emulation und fügte sie dem MAME-Projekt hinzu. „Ich habe 2008 damit angefangen. Sean und ich haben früher schon Emulatoren programmiert, etwa für *Simon* oder *Merlin*. Es war eine natürliche Entwicklung, dass andere Handhelds folgten", erklärt er uns.

Ein bestehendes Problem war die Darstellung der SVG-Dateien, die die Grafiken im Vektorformat

> »Ich hatte während des gesamten Projekts nie eines der Spiele in der Hand.« LEE ROBSON

GUT GEALTERT

DIESE GAME&WATCH-SPIELE SOLLTET IHR AUF JEDEN FALL AUSPROBIEREN!





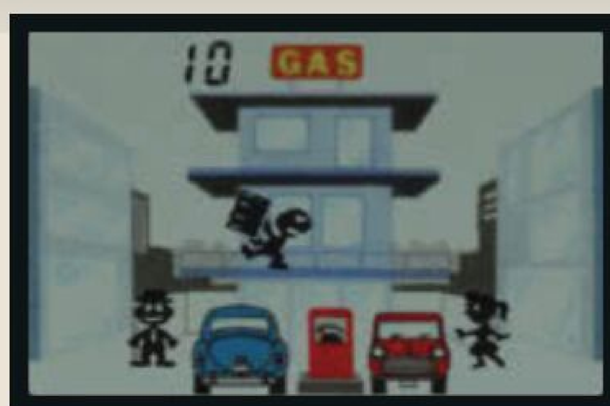
FIRE

Die Bewohner eines brennenden Gebäudes stürzen sich aus einem Fenster und müssen per Sprungtuch gerettet werden. Das hektische Gameplay fand damals schon ein enormes Publikum und ist immer noch für ein paar Minuten Spaß gut.



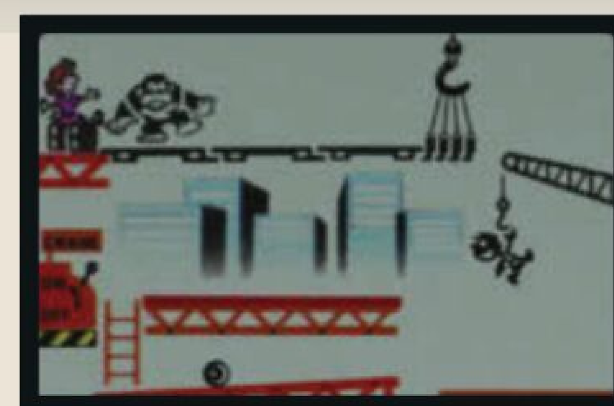
TURTLE BRIDGE

Hier überquert ihr einen reißenden Fluss auf dem Rücken einiger Wasserschildkröten. Leider lassen diese sich sehr leicht durch vorbeischwimmende Fische ablenken, sodass sie zu den ungünstigsten Zeiten untertauchen …



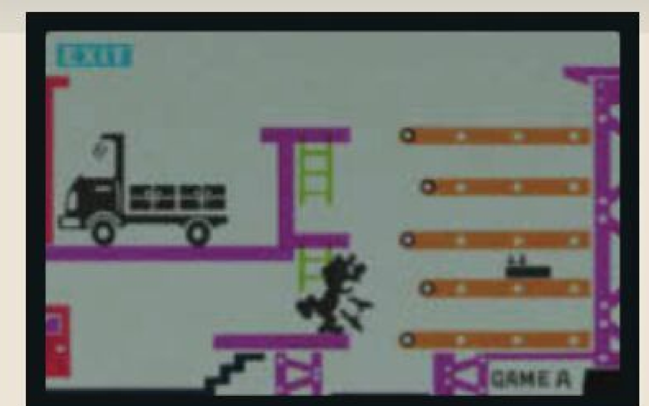
OIL PANIC

Das erste Spiel für den Multi Screen nutzt das neuartige Konzept sehr gut: Auf dem oberen Bildschirm sammelt ihr das tropfende Öl auf. Sobald das Fass voll ist, schüttet ihr es kontrolliert in das untere Fass. Hektisch, aber sehr kurzweilig.



DONKEY KONG

Das knallorange Gehäuse ist nur schwer zu vergessen, und auch das Spiel selbst bleibt natürlich in Erinnerung. Ihr findet hier die klassische Version des Spielautomaten, der so manchem das gesamte Taschengeld geraubt hat.



MARIO BROS.

Im Gegensatz zu *Donkey Kong* ist dieses Spiel keinem Original nachempfunden. Mario und Luigi arbeiten gemeinsam in einer Fabrik und versuchen, kostspielige Warenstürze zu vermeiden. Auch hier kommt der Multi Screen sehr schön zum Einsatz.



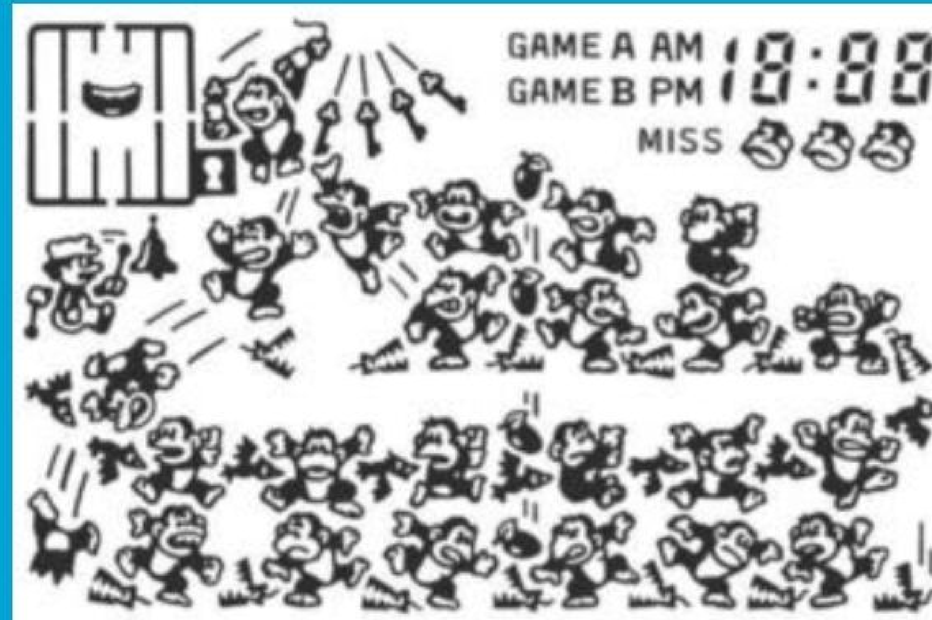
» Das beliebte Multi Screen wirkte sich 22 Jahre später auf das Design des Nintendo DS aus.

enthielten. „Olivier Galibert entwickelte einen SVG-Renderer, um dieses Problem zu lösen", erzählt hap weiter. „Damit kam der Ball so richtig ins Rollen, und meine Programmierung für die MCU-Emulation und den MAME-Treiber wurde abgeschlossen. Neue Spiele konnten damit quasi per Copy-and-paste hinzugefügt werden, da sie sehr ähnliche Hardware nutzten. Ich half Henrik, als er Probleme hatte, neue G&W-Inhalte zu MAME hinzuzufügen, aber abgesehen davon war nicht mehr viel Programmierung nötig. Insgesamt war es eine Fleißarbeit, die Spaß machte und durch die viele internationale Freundschaften entstanden."

Den letzten Schliff verpasste dem Projekt der Grafiker Lee Robson aus Newcastle: „Die Artworks wurden dringend benötigt, um ein ordentliches Ergebnis zu bekommen", erklärt er uns. „Als ich mit dem Projekt anfing, hatte das Team bereits einige Spiele nachgebildet und auch schon grundlegende Grafiken erstellt. In den Foren gab es den Versuch, das Gehäuse in das Bild zu implementieren. Diese Vorgehensweise hat mich überzeugt, und ▶

SO ENTSTEHT GAME&WATCH

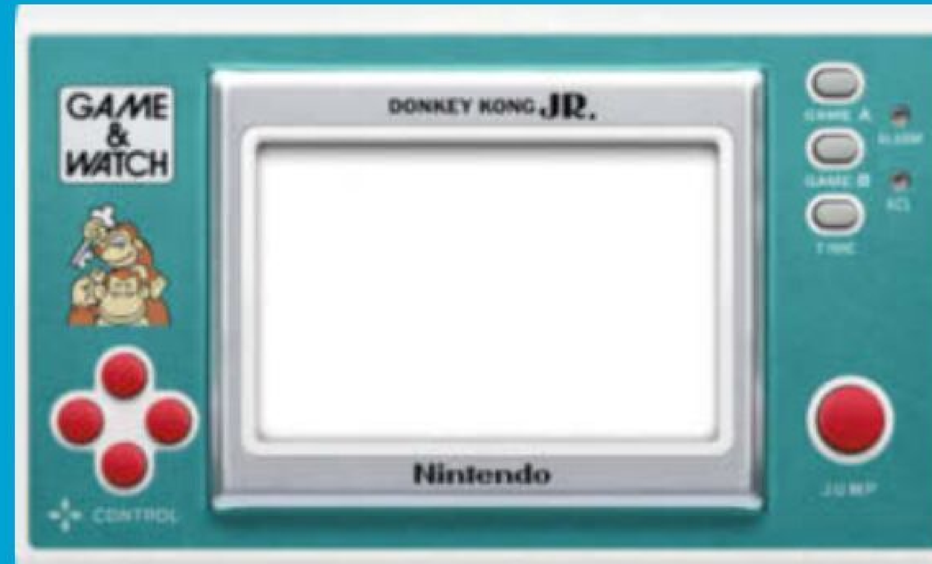
VOM STANDBILD BIS ZUM FERTIGEN PRODUKT.





1 Alle Segmente des LCD-Bildschirms werden aktiviert und abfotografiert. Dieses Bild wird vektorisiert und als SVG-Datei mit dem ROM-Inhalt komprimiert.

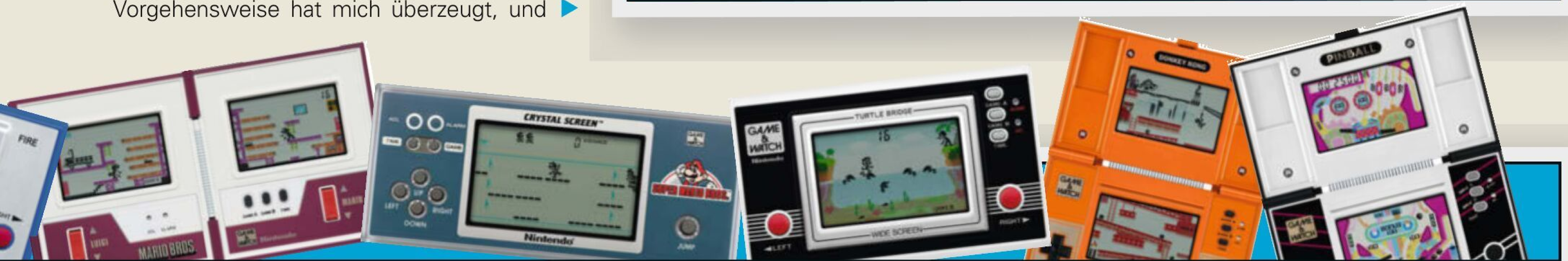
2 Das Hintergrundbild wird von einem herkömmlichen Scanner erfasst und dann farblich nachbereitet. Ein zweites, dunkleres Bild vermittelt einen Tiefeneffekt.

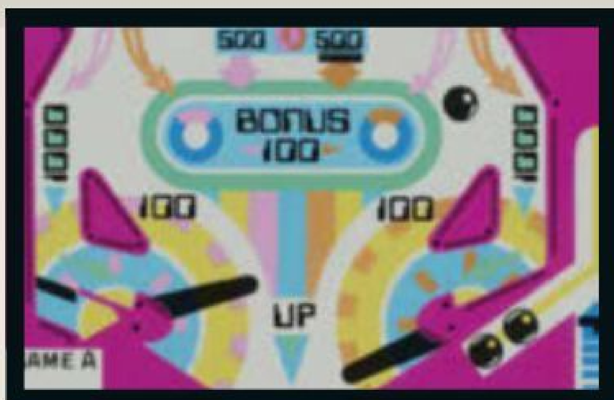




3 Mit Hilfe von Fotos, Scans und Bildern aus dem Internet wird das Gehäuse digital nachgebildet. Daraus entstehen Vorlagen zur Vervielfältigung.

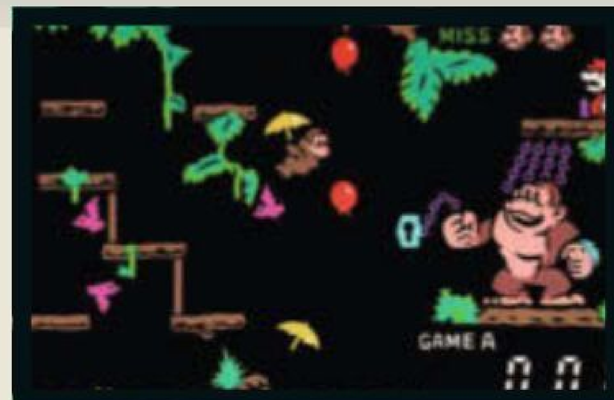
4 Die einzelnen Teile werden zu MAME hinzugefügt. Die SVG-Datei, die Hintergrundbilder und das Gehäuse ergeben zusammen eine originalgetreue Nachbildung.





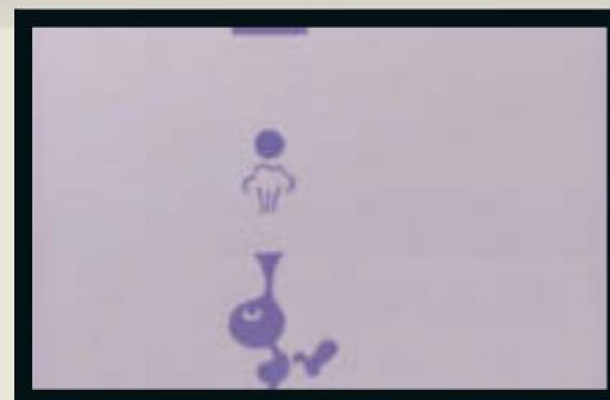
PINBALL

Auch beim 38. Spiel ließ sich Nintendo nicht lumpen, sondern entwickelte die LCD-Technik immer noch weiter. Der Flipperautomat wird schön präsentiert, und das auf Dauer nervige Piepsen lässt sich dank MAME glücklicherweise abschalten.



DONKEY KONG JR.

Im Vergleich zum Spiel auf dem New Wide Screen dürft ihr *Donkey Kong* das erste Mal als Table Top genießen, und damit auch in Farbe. Das Spiel an sich ist nicht wesentlich besser, aber die Farbgebung ist stimmig und tatsächlich mal was Neues.



SPITBALL SPARKY

In der G&W-Palette findet ihr einige Eigenheiten, und das Super-Color-Format sticht dabei besonders heraus. Der *Breakout*-Klon ist sehr einfallsreich, sollte eigentlich nicht funktionieren, spielt sich aber hervorragend.



SUPER MARIO BROS

Es ist nicht verwunderlich, dass *Super Mario Bros.* seinen Weg auf die Handhelds fand. Der Umfang ist aber erstaunlich, denn das Spiel ähnelt sehr seinem großen Bruder auf dem NES, es gibt sogar mehrere scrollende Levels.



CLIMBER

Climber ist das erfolgreichste G&W-Spiel überhaupt. In dem Plattformer springt ihr in vertikal scrollenden Levels immer weiter nach oben, am Ende wartet sogar ein böser Drache auf euch. Auf jeden Fall ausprobieren!

G&W 2.0

HIER SIND DIE BESTEN UPDATES.

MANHOLE

Aus der ersten *Game&Watch Gallery* (1997) wurde nur *Manhole* aufpoliert. Ihr müsst Yoshi dabei helfen, die Schluchten abzusichern, sonst fallen die kleinen Toads nach unten. Als farbige Version erhältlich auf dem Super Game Boy.





VERMIN

Dieses Update ist das Highlight der *Game&Watch Gallery 2* (1998). Die Ratten aus dem Original wurden durch Koopas, Boos und Fly Guys ersetzt, die Yoshis Eier klauen wollen. Eure Aufgabe besteht darin, den Räubern eins auf die Mütze zu geben.

MARIO'S CEMENT FACTORY

Der Name ist etwas irreführend, denn statt Zement befördert ihr jetzt Mürbeteig durch eine Fabrik, die sicher nicht von der BG abgenommen wurde. Wenigstens die Lifte sind halbwegs sicher. Das Spiel findet ihr in der *Game&Watch Gallery Advance* (2002).



PARACHUTE X OCTOPUS

In der *Game&Watch Collection 2* für den Nintendo DS findet ihr die klassischen Versionen von *Parachute* und *Octopus*. In dieser cleveren Dual-Screen-Variante werden beide kombiniert. Oben rettet ihr Fallschirmspringer, unten raubt ihr Schätze.





DONKEY KONG 3

Auch dieses kurzweilige Spiel findet ihr in der *Game&Watch Gallery Advance*. Mario steht hier *Donkey Kong* in einem Seifenblasenwettbewerb gegenüber. Wie in *Boxing* findet ihr einen gut funktionierenden Zweispielermodus.

» Neben der limitierten Edition zum 35-jährigen Jubiläum von *Super Mario Bros.* wurde auf der letzten E3 ein Zelda-Game&Watch angekündigt.



» *Ball*, das erste Game&Watch, erschien im April 1980.



» Insgesamt gibt es 60 G&W-Titel, diese Special Edition ist limitiert auf 10.000 Stück.



ich setzte alles daran, dies in bestmöglicher Qualität umzusetzen."

Erst durch die dargestellten Gehäuse werden die Game&Watch-Spiele auf MAME tatsächlich zum Leben erweckt. Sie sehen sogar fast besser als die Originale aus, was die Frage aufwirft, wie Lee die Gehäuse so genau nachbilden konnte. Seine Antwort: „Das mag jetzt einige überraschen, aber ich hatte während des gesamten Projekts nie eines der Originale in der Hand. Alle Grafiken entstanden nach Fundstücken im Internet, die ich begradigt und neu eingefärbt habe. Daraus entstand eine Vorlage, die ich für neue Spiele abwandeln konnte. Die verschiedenen G&W-Modelle wie Silver, Wide Screen, Multi Screen und so weiter haben alle ein bestimmtes Design. Also danke für das Kompliment, denn ich weiß gar nicht, wie die Gehäuse in der Realität aussehen!"

Das Endprodukt erscheint sauber und elegant, wie ihr auf den hier abgebildeten Beispielen sehen könnt. Lee verbrachte etwa 18 Monate damit, alles aufzuarbeiten: „Nachdem ich mich eine Weile mit den Neuerscheinungen beschäftigt hatte, schloss ich mich mit Henrik kurz. Er schickte mir Scans der Hintergründe und der Gehäuse, wenn ich sie brauchte. So konnte ich die jeweilige Artwork noch vor der nächsten Version von MAME veröffentlichen."

Er fährt fort: „Bei den Hintergrundebenen habe ich mit den Farben herumgespielt, und den Grafiken einen Tiefen-/Schatteneffekt verliehen, um den Polarisationsprozess nachzuahmen. Ich habe den Benutzern verschiedene Ansichtsoptionen gegeben, damit sie so spielen können, wie sie wollen. Sie können die Schatten ausschalten oder das Gehäuse entfernen und nur den Bildschirm sehen."

Für ein Hobby-Projekt war das Ganze extrem aufwendig und teils auch frustrierend, erzählt Lee weiter: „Manchmal war es sehr mühsam, das Aussehen zu verfeinern. Wir wollten konsistent sein in der Darstellung der Spiele.

Das bedeutete, dass ich immer wieder viele Dateien in meinen Vorlagen ändern musste, und auch den Code, der Dinge auf dem Screen platziert. Ich musste das Projekt schließlich aufgeben, weil ich ein alter Perfektionist bin und merkte, dass ich andere Dinge zu sehr vernachlässigt habe. Glücklicherweise hat Matthew Marino den Endspurt für mich übernommen."

Im August 2020 war das Game&-Watch-Projekt abgeschlossen: MAME 0.223 fügte das letzte noch fehlende Spiel, *Donkey Kong Hockey*, hinzu. Es gibt noch vereinzelte Punkte auf der To-do-Liste, diese sind aber nicht mehr systemkritisch. Das Endergebnis ist ein weiterer Coup für MAME und ein Meilenstein zur digitalisierten Erhaltung der Videospielgeschichte.

David Haywood produzierte G&W-Promo-Videos für seinen YouTube-Kanal „mamehaze". Er ist optimistisch, dass das MAME-Projekt auch andere ermutigen kann, ähnliche Emulatoren in Angriff zu nehmen: „Ich hoffe, dass es die Leute neugierig macht auf die Technologie. Es gibt noch Hunderte ähnlicher Handhelds, die statt der bekannten MCU-Technologie On-Board-Chips verwenden. Für viele dieser Handhelds gibt es noch keine Emulatoren. MAME ist in der Lage dazu, allerdings gibt es oft technische Hürden."

> **»Nintendo könnte die Spiele auf einer modernen Plattform neu auflegen.«**
> DAVID HAYWOOD

Jetzt, da alle G&W-Titel emuliert werden, besteht die Möglichkeit, dass Nintendo an diesem Fortschritt teilhaben möchte. Dürfen wir in Zukunft von Sammlungen für die Switch träumen?

„Nintendo könnte die Spiele auf einer modernen Plattform neu auflegen", meint David und betont, dass die Lizenz Nintendo nichts kosten würde. „Der MAME-Code, der speziell für die Unterstützung der G&W-Geräte entwickelt wurde, steht unter der BSD-3-Clause-Lizenz zur Verfügung. Die Lizenz schränkt die Verwendung des Codes in kommerziellen Closed-Source-Projekten nicht ein, solange eine entsprechende Akkreditierung vorliegt. Auch das aktuelle *Capcom Arcade Stadium* kann aus diesem Grund ordnungsgemäß lizenzierten Code aus aktuellen Versionen von MAME verwenden. Community-Emulationen sollten nicht als Gegenpol zum kommerziellen Markt gesehen werden, sondern als Ergänzung!" *

MAME MEILENSTEINE

DIE WICHTIGSTEN VERSIONSNUMMERN IM ÜBERBLICK.



MAI 2017 0.186

Bereits 2015 wurde *Mickey & Donald* in die MAME-Bibliothek aufgenommen, war damals aber noch nicht spielbar. Erst 2017 kamt ihr in den Genuss, zusammen mit *Boxing, Donkey Kong II* und *Mario's Cement Factory.*



JULI 2017 0.188

Die ersten Spiele von Tiger Electronics werden unterstützt, darunter *Double Dragon, Gauntlet* und *Sonic*. Die Liste der unterstützten Konami-Spiele wird immer länger. *Mickey Mouse* für G&W ist endlich spielbar.



OKTOBER 2018 0.203

Nach einer etwas längeren Pause nimmt die Arbeit an den G&W-Spielen wieder Fahrt auf. Nach *Donkey Kong* erscheinen die meisten G&W-Titel innerhalb der nächsten zwölf Monate. Multi Screen läuft wie geplant.

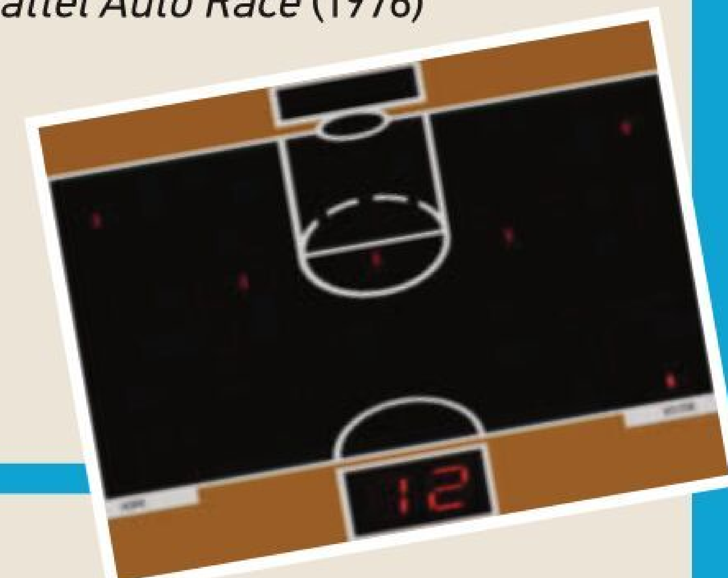
AUGUST 2020 0.223

Seit dieser Version wird *Donkey Kong Hockey* unterstützt, damit sind offiziell alle 60 G&W-Titel verfügbar. Es sind noch kleine Verbesserungen auf der To-do-Liste, aber die Inhalte sind komplett und perfekt spielbar.



FEBRUAR 2021 0.229

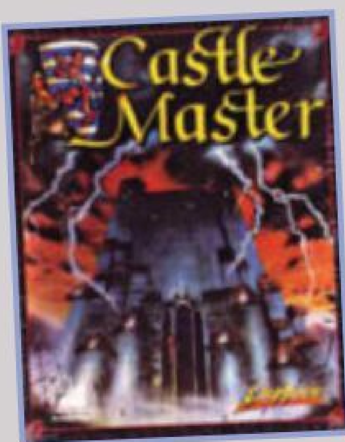
MAME unterstützt die Spiele von Mattel Electronics schon seit längerer Zeit, mit *Hockey, Soccer* und *Basketball* werden immer mehr Titel hinzugefügt. Die Arbeit an *Mattel Auto Race* (1976) beginnt.



MAKING OF

Castle

DAS UMFANGREICHE 3D-ADVENTURE *CASTLE MASTER* PUNKTETE 1990 DANK FREESCAPE-ENGINE MIT POLYGON-GRAFIK. DESIGNER IAN ANDREW VERRÄT UNS DIE GEHEIMNISSE DER BURG.



FAKTEN

» PUBLISHER: DOMARK
» ENTWICKLER: INCENTIVE SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1990
» PLATTFORM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
» GENRE: 3D ACTION

Im fünften 3D-Spiel von Incentive Software harrt eine Prinzessin im Turm von Castle Eternity auf Rettung. Anders als bei *Super Mario Bros.* wurde sie nicht in eine andere Burg verschleppt, sobald ihr ankommt. Zum Glück! Es wäre kein sehr motivierender Abschluss gewesen, nachdem man Stunden, Tage und Wochen damit verbracht hat, jeden Stein im Gemäuer umzudrehen und sich bei den vielen Rätseln das Hirn zu zermartern!

Doch es gab einen Anreiz, nach dem Sieg nochmal von vorn zu beginnen, denn in *Castle Master* habt ihr am Anfang die Wahl, ob ihr als Prinz eure Zwillingsschwester, die Prinzessin, rettet – oder umgekehrt. Die Charakterwahl schlug sich in kleinen Unterschieden im Abenteuer nieder. Die Story blieb jedoch unverändert: Rettet ihr euren Geschwisterteil nicht, ist er dazu verdammt, als Sklavengeist einem seelenraubenden Magister zu dienen.

Als *Castle Master* entstand, lief es für Incentive klasse. Zwischen 1987 und 1989 hatte das Studio die hauseigene Render-Engine Freescape bereits für die Titel *Driller*, *Dark Side*, *Total Eclipse* und *Total Eclipse II: The Sphinx Jinx* genutzt. Die Polygon-Welten des Entwicklers hoben sich von der gängigen Wireframe-Grafik ab und kamen bei den Spielern gut an.

Ian Andrew, Gründer von Incentive Software, hatte 1986 seinem Bruder die Engine-Programmierung übertragen. Ian erinnert sich: „Die größte Hürde war die Aktualisierungsrate des Bildschirminhalts auf 8-Bit-Computern. Unser Durchbruch war die Entdeckung einer Technik, die 3D-Szenen schneller als z-Buffering [auch bekannt als Depth Buffering] erstellen konnte."

Vereinfach ausgedrückt erlaubte besagte Technik, einzelne Elemente in einer Box zusammenzufassen, bei der die Tiefendimension mit nur einem Prozess erstellt wurde, anstatt wie sonst jeden Pixel individuell zu berechnen. „Das ging tausendfach schneller", schwärmt Andrew, „und wir sorgten dafür, dass die Freescape-Engine fertig war, lange bevor erstmals Code für ein Spiel hinzugefügt wurde."

Der zweite große Technik-Triumph von Freescape war, wie wenig Speicher sie benötigte. Die Engine entstand auf dem Schneider CPC 6128 und wurde dann auf ZX Spectrum, C64, Amiga, Atari ST und PC portiert. Auch dort erzielte sie beeindruckende Ergebnisse. Es gab aber noch Luft nach oben. „Die



» [Amstrad CPC] In vielen Räumen lauern Geister, die eure Energie aussaugen.



» [ZX Spectrum] Die Burg besitzt einen Innenhof und drei Stockwerke.

» Wir sorgten dafür, dass die Freescape-Engine fertig war, lange bevor der Code für ein Spiel dazukam. « IAN ANDREW

Master

Ian Andrew



» Ian Andrew war Gründer von Incentive Software und Designer der beiden *Castle Master*-Spiele. Heute ist er CEO des Publishers H23.



» [Amiga] Zur Orientierung müsst ihr eigene Karten zeichnen.

Programmierer schraubten ständig an der Geschwindigkeit. Wir schrieben viel Code direkt in Assembler, also maschinennah. Das war schwerer zu programmieren, sparte aber Platz und lief schneller", erklärt Andrew.

Bei *Castle Master* kam die Version Freescape+ zum Einsatz, die zehn Prozent schneller lief und die Umgebung mit kleineren Blöcken zeichnete. Andrew skizzierte Prämisse, Kulisse und Rätsel des neuen Spiels zunächst auf Papier. „Da Freescape nun mehr Polygone darstellen konnte, mussten wir uns, anders als noch bei *Total Eclipse*, bei den Baublöcken nicht auf Grundformen wie Pyramiden beschränken." So entstand eine Burg mit quadratischem Grundriss und vier Türmen in den Ecken, die über Korridore verbunden waren, samt Innenhof. Und das Gemäuer ist verwinkelt!

Stift und Papier waren unerlässliche Hilfsmittel beim Spielen, denn ohne selbst gezeichnete Karte war es leicht, sich in der Burg zu verlaufen. Zehn Schlüssel musste man finden, jeder davon öffnete eine besondere Tür. Es galt außerdem Rätsel zu lösen – angefangen damit, die Zugbrücke herunterzulassen. Dazu mussten die Spieler Objekte benutzen, ▶



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

DRILLER (IM BILD)
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1987

DARK SIDE
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1988

TOTAL ECLIPSE
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, DIVERSE
JAHR: 1988

SEITENSPRÜNGE

WELCHE VERSIONEN SOLLTEN IM KERKER SCHMOREN?



SCHNEIDER CPC

Castle Master läuft nicht nur flüssig und flott, sondern nutzt den Vierfarb-Modus des CPC sehr gut – der hatte aber nicht nur Vorteile, so sah etwa der Graben eher aus wie ein Schatten. Die Soundeffekte sind hingegen einfach mies.



ZX SPECTRUM

Achtung, Augenkrebsgefahr! Durch die Monochrom-Grafik sind diverse Objekte schwerer auszumachen, und beim anfänglichen Blick auf die Burg erscheint ihre Fassade genauso grün wie das Gras. Immerhin lief das Spiel auf dem Spectrum schnell.



COMMODORE 64

Das Motto dieser Version ist Zuckerbrot und Peitsche. Einerseits fügt sie sehr schöne mittelalterliche Musik hinzu, andererseits ist *Castle Master* auf dem C64 fast unerträglich langsam. Schade, denn die Atmosphäre profitierte vom verwendeten Super Shading.



AMIGA

Wie nicht anders zu erwarten, spielt die Präsentation von *Castle Master* auf 16-Bit-Maschinen in einer ganz anderen Liga. Neben der hübscheren Grafik hielt zudem die gelungene Maussteuerung Einzug.



ATARI ST

Die gelungene Version für den Atari ST spielt zwar keine Musik ab, aber dafür hochwertige Soundeffekte. Auch hier gestaltet sich die Erkundung dank Maus-Unterstützung komfortabler.



DOS

Im Gegensatz zum Amiga und dem Atari ST fehlt die Animation, wie der nicht gewählte Zwilling aus dem Auswahlmenü entführt wird. Die Farben waren noch prächtiger als auf den 16-Bit-Computern, die Sounds jedoch spärlich und enttäuschend.

▶ durch Käse-Rationen bei Kräften bleiben und den Absturz in die Katakomben vermeiden, da der Ausgang aus den Tiefen schwer zu finden ist.

Als Andrews Skizzen fertig waren, setzte er Räume und Features mit der integrierten Befehlssprache von Freescape um. „Sie basierte auf dem Hexadezimal-System, also musste ich oft nachschauen, wofür etwa „E5" steht. Aber ich habe den Designprozess geliebt und würde heute gerne mehr damit machen", schwärmt Andrew.

Es entstand ein Spiel, in dem die Erkundung abwechslungsreicher und zugleich einfacher ist als in den früheren Freescape-Titeln. Die Spieler konnten unkompliziert zwischen Gehen und Rennen wechseln, sich flott umdrehen oder in die Hocke gehen. Letzteres war wichtig für die Suche nach versteckten Objekten. Amiga, Atari ST und PC bekamen Mausunterstützung. Aber auch die Kombination aus Joystick und Tastatur funktionierte intuitiv.

Neu war ein Aktionsknopf, der standardmäßig zum Essen und Trinken genutzt wird. Wenn die Spielfigur jedoch in der Nähe von Objekten steht, ändert sich seine Funktion. So ist es möglich, Dinge zu untersuchen, einzusammeln, zu schieben und mehr. In der Folge setzen sich die Spieler aktiver mit ihrer Umgebung auseinander, die Spielwelt wirkte interaktiver und die Neugier wurde angeregt. Oft muss man sich genau in den Ecken der Festung umsehen, um wichtige Objekte zu finden. Als Hilfestellung verteilte Andrew kryptische Hinweise in der Burg.

» [Amiga] Ihr habt zu Beginn die Wahl zwischen Prinz oder Prinzessin.



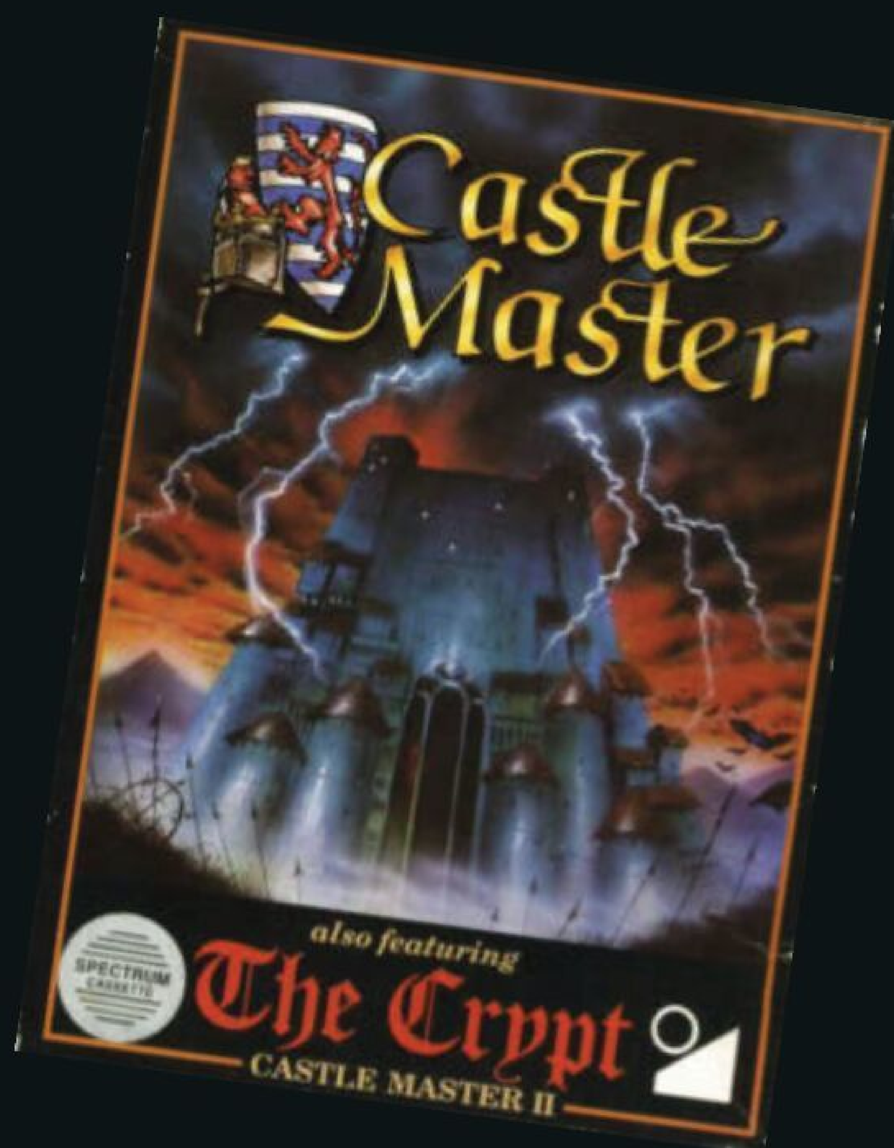
» [Amiga] Schlüssel zu erbeuten ist essenziell. Ihr findet auch viele Tränke.

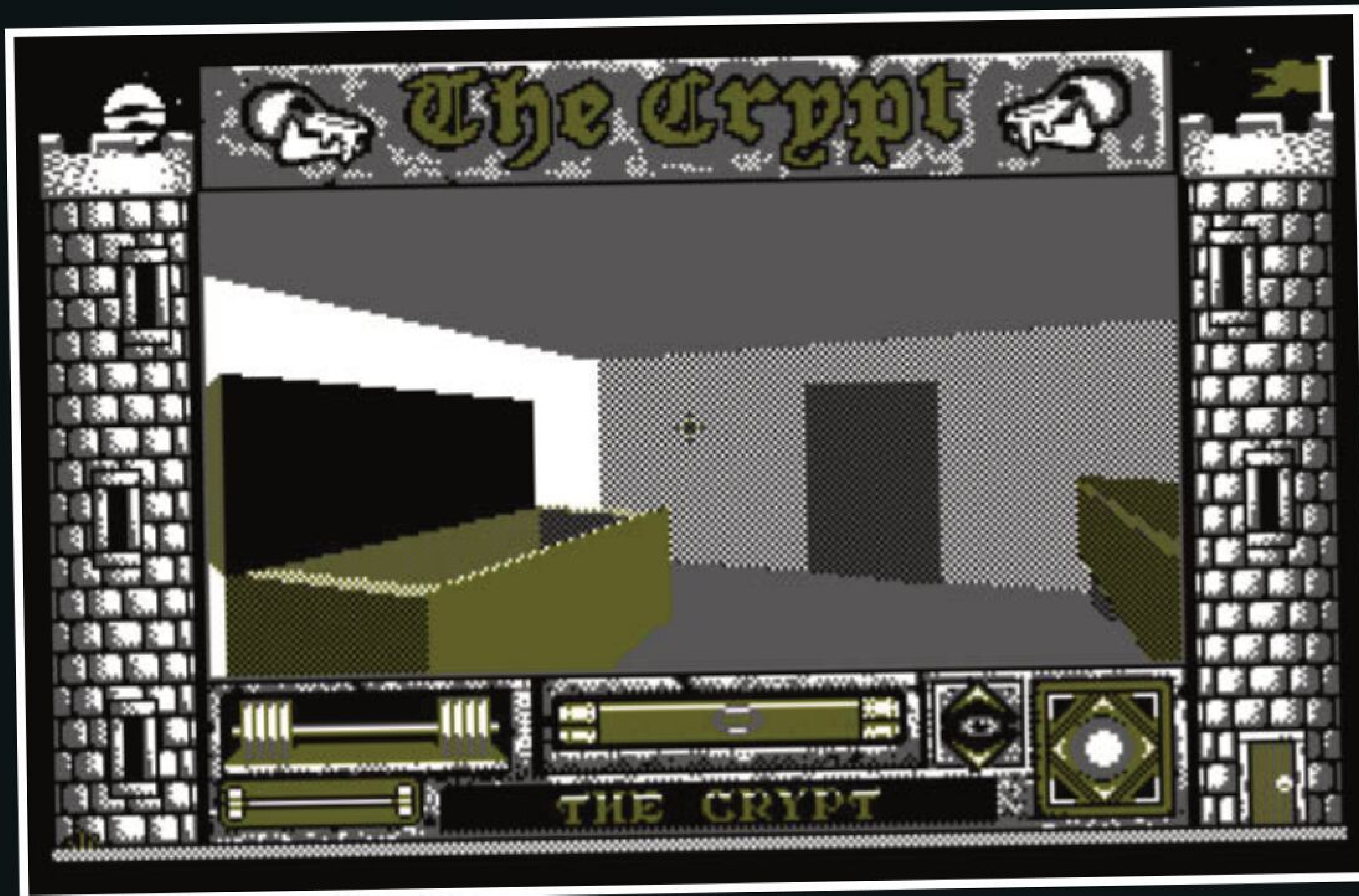
Er hatte viel Spaß beim Erfinden der Rätsel. Seine Überzeugung war, dass ein gutes Adventure mehr ausmacht, als nur Zeug in der Welt aufzusammeln. Der Spaß lag für ihn in herausfordernden Rätseln, die jedoch auch nicht frustig schwer sein durften. „Ich habe Spiele entwickelt, seit ich ein kleiner Junge war. Ich bastelte Flipper mit Holzkugeln, baute Hindernisparcours und Labyrinthe für die Nachbarskinder."

Wie bei den anderen Freescape-Spielen erlebt ihr *Castle*

ENTER THE CRYPT

DIE FORTSETZUNG SPERRT EUCH EIN!





Castle Master II: The Crypt erschien zunächst im Bundle mit Teil 1 exklusiv für Abonnenten des britischen Home Computer Clubs. Der lockte mit drei Spielen für je weniger als 1 Pfund als Einstiegsangebot. Danach mussten Abonnenten aber stets einen leicht reduzierten Vollpreistitel aus dem alle zwei Monate erscheinenden Programmheft bestellen.

Später war *The Crypt* Teil der Sammlung *Virtual Worlds* von Domark. Wer die Fortsetzung erleben wollte, musste dadurch auch nochmal *Driller* und *Total Eclipse* kaufen (während mit *Dark Side* ein Freescape-Spiel fehlte).

Der zweite Teil bot mehr vom Gleichen, war allerdings noch schwieriger. Die Spieler sind gefangen in einer Krypta. Um wieder an die Oberfläche zu kommen, gilt es trickreiche Rätsel in mehreren Geschossen zu lösen.

„Ich sah noch Potenzial für weitere Rätsel nach dem *Castle Master*-Konzept und habe die Fortsetzung in rund vier Wochen entwickelt", denkt Andrew zurück. Es war eine rein kommerzielle Entscheidung, wie er zugibt. Doch schlecht ist die Fortsetzung deswegen nicht. Wer den ersten Teil wie seine Westentasche kennt, kann sich auf ein paar neue Kopfnüsse freuen. Allerdings ist das Ende nicht gerade befriedigend.



» [Amiga] Vertreibt den Feind mit Steinen, und der Weg zur Truhe ist frei.



» [Amiga] Wer die Flagge am Mast trifft, erhält eine Überraschung.

» Es ist das beste Freescape-Spiel. « IAN ANDREW

Master aus der Ego-Perspektive. „Sonst hätte die Geschwindigkeit gelitten", führt Andrew aus. „Ein Visualisierung des Charakters hätte den Prozessor zu stark belastet." Die Perspektive erweist sich aber als vorteilhaft für *Castle Master*. Sie erzeugt eine direktere Verbindung zu den Gefahren im Schloss. Unter anderem waren Schutzgeister darauf aus, dem Helden oder der Heldin das Leben zu nehmen, was etwas Action ins Spiel brachte.

Der Magister schuf die Wesen, als er seine Macht zurückgewann und euren Zwilling einkerkerte. Kommen sie euch zu nahe, zehren sie an eurer Energie, um eure Seele zu stehlen. Die Geister sollten für Spannung sorgen, allerdings gibt es nur einen Weg, sie auszutreiben: Ihr müsst sie mit Steinen bewerfen. „Es gab nur eine Waffe, darüber habe ich nie nachgedacht", sagt Andrew bedauernd. Das schmälerte die Erfahrung aber nur wenig, schließlich ist *Castle Master* ohnehin schon knackig.

Es steckt viel Liebe in den Details: Ihr hört gluckernde Sounds, wenn ihr im Burggraben versinkt. Fackeln zu berühren erweist sich als nicht ganz ungefährlich. Und ihr könnt die Hütte des bösen Zauberers vor den Toren der Burg erkunden. Auch einige schöne Animationseffekte und die angenehme Musik der Commodore-Versionen veranschaulichen die Leidenschaft hinter dem Projekt. Für Andrew ist es das beste Spiel mit der Freescape-Engine. „Es hat die beste Grafik und bietet das rundeste Spielerlebnis. Aber das musste auch so sein, sonst hätten die Tester nach *Total Eclipse* bemängelt, es wäre nur mehr vom Gleichen."



» [Amstrad CPC] Der Bildschirm blinkt, wenn sich der Geist in der Halle nähert.

Anders als bei den anderen Freescape-Titeln vertrieb Incentive *Castle Master* nicht selbst. Andrew war froh über die Involvierung von Publisher Domark: „Das Marketing von Domark war wichtig. Es setzte die Stimmung schon vor dem Release des Spiels."

Werbeanzeigen zeigten die von Blitzen erhellten finstere Burg, die David Wyatt illustrierte. Die Grafik ziert auch die Verpackung von *Castle Master*. Domark wies auf die Awards hin, die frühere Titel von Incentive errungen hatten. „Meistert das atmosphärischste Action-Adventure, das ihr je spielen werdet", tönte die britische Werbung. „Betretet Castle Eternity, wenn ihr euch traut! Vielleicht bleibt ihr für immer dort."


» [Amiga] Zielt auf den Schalter, aber lasst euch nicht von der Zugbrücke erschlagen.


» [Amiga] Für Hinweise solltet ihr das ellenlange englische Gedicht im Handbuch lesen.


» [Amiga] Nehmt in der Kapelle im Hof das Dach unter die Lupe.

Die Spieler brauchten tatsächlich Wochen, wenn nicht Monate, um das Ende zu erreichen. Auch anderweitig wollte Incentive den Käufern etwas für ihr Geld bieten. „Das Handbuch entstand am Ende und enthält ein Gedicht, um es wertiger zu machen", erinnert sich Andrew. Das Versepos umspannt 13 Seiten und stammt (wie die Story) aus der Feder des Videospielpioniers Mel Croucher. Noch dazu enthielten die Zeilen einige Hinweise – allerdings wurden das Gedicht für die deutsche, französische und italienische Fassung nicht übersetzt.

Es folgte *Castle Master II: The Crypt* (siehe Kasten links). Die Fortsetzung blieb das letzte Freescape-Spiel. 1991 veröffentlichte Incentive den Editor 3D Construction Kit, womit man eigene Spiele mit der Engine bauen konnten.

„Als wir Freescape konzipierten, überlegten wir gerade, ob wir nicht auf Konsole umsteigen sollten", verrät uns Andrew zum Schluss ein Geheimnis. „Die Alternative war, etwas Neues auf den Heimcomputern auszuprobieren. Ich denke, das ist uns gelungen!" ✱

» [Amiga] Schnappt euch etwas Käse und versucht einmal, durch den Kamin zu gehen.



Nox Archaist

Die alten *Ultimas* entstanden auf Apple II – und diese moderne, spielmechanisch aber deutlich erweiterte Hommage ebenfalls, aber eben erst in den letzten Jahren. Sie zeigt, wie man moderne Spieldesign-Qualitäten theoretisch schon damals hätte verwenden können.

Von Tobias Hübner

Das klassische Kachel-Grafik-RPG *Nox Archaist* wurde am 12. Dezember 2020 veröffentlicht, online sowie auf Disketten, nach über fünf Jahren Entwicklungszeit. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass es tatsächlich auf einem Apple II mit 128 KB RAM und 1 MHz läuft. Der Programmcode ist auf vier doppelseitig bespielten 5¼-Zoll-Floppy-Disketten gespeichert, und zwar so, dass das Spiel ohne Festplatte von Diskette spielbar ist. *Nox Archaist* läuft aber dank einer speziellen Version des microM8-Emulators auch problemlos auf Mac und Windows-PC.

Mark Lemmert war gerade mal fünf Jahre alt, als seine Eltern ihm einen Apple II kauften. Durch Spiele wie *Ultima, Wizardry* und *Bard's Tale* tauchte er in die Welt der RPGs ein und begann, seine erste Zeilen Code in AppleSoft BASIC zu schreiben. So entstand der Wunsch, ein eigenes Rollenspiel zu programmieren.

Lange Zeit lag der alte Traum auf Eis. Mark Lemmert wurde auch nicht Programmierer, sondern Unternehmensberater. Doch dann kaufte er 2014 einen alten Apple II auf eBay, dazu eine Kopie von *Ultima III*. Bald keimte schließlich erneut der Wunsch in ihm, seine bereits in Kindertagen angedachte Kachel-Engine zu realisieren. Diesmal aber nicht in BASIC, sondern in der maschinennahen Assembler-Sprache.

Dank der noch immer äußerst aktiven Apple-II-Community und des Internets standen ihm nun all die Ressourcen zur Verfügung, von denen er damals als Jugendlicher nur träumen konnte. Nach eifriger Recherche begann Lemmert, eine kachelbasierte Spiel-Engine zu entwickeln. Dazu stellte er als Erstes einen einzelnen, 14x16 Pixel großen Baum auf dem Bildschirm dar. Anschließend programmierte Lennert eine Schleife, um mit 187 Bäumen den ganzen Bildschirm zu füllen.



» *Nox Archaist* benutzt eine aufgebohrte Kachelgrafik-Engine, die unter anderem große bewegliche Objekte wie diese Fregatte darstellt.

Es folgten eine Routine zum Scrolling sowie ein Sichtkegel-Algorithmus – schon die alten *Ultimas* hatten ab Teil 3 nur das von der 2D-Oberwelt gezeigt, was die Figur wirklich hätte sehen können; Berge und Bäume begrenzten also die Sicht. Schließlich zeigte Lemmert Ende 2015 seinem Freund Mike Reimer die Engine. Sie beschlossen, sich gemeinsam an die Realisierung ihres eigenen RPG namens *Nox Archaist* zu machen. Dazu gründeten sie das Studio 6502 Workshop – benannt nach dem legendären 8-Bit-Mikroprozessor 6502 von 1975. Anfangs programmierte das Duo noch direkt auf dem Apple II, ging dann aber schnell dazu über, den Code in Notepad++ auf einem Windows-10-Rechner samt Cross-Assembler zu schreiben.

Der Prototyp der Engine war im März 2016 einsatzbereit, was in der Google-Gruppe *comp.sys.apple2.programmer* bekannt gegeben wurde. Zwar konnte die Spielfigur nun frei umherlaufen, aber es gab weder Städte noch Dungeons, Gegner oder ein Inventory.

» So fing das Spiel an: Mark programmierte diesen Baum und füllte per Schleife den ganzen Screen damit.





» Wenn die Packungsbeilagen von *Nox Archaist* sehr nach einem *Ultima* aussehen, täuscht das nicht – es ist eine Hommage an die RPG-Serie.

Das Zweierteam begann nun mit den eigentlichen Spiel-Elementen, etwa dem Kampfsystem oder der Gegner-KI. Dazu kamen neue Spielmechaniken, die es so noch in keinem Kachel-RPG gegeben hatte. Etwa das langsame Versinken der Spielfigur im Treibsand oder drei verschiedene „Stimmen" (flüstern, sprechen, schreien) bei den *Ultima-IV*-inspirierten Keyword-Dialogen. Um die Spielwelt zum Leben zu erwecken, mussten zudem die Kacheln und Gegner animiert werden. Eine Besonderheit der Engine von *Nox Archaist* ist die Möglichkeit, große Sprites (wie Drachen oder Hochsee-Fregatten) anzuzeigen, die vier Kacheln einnehmen.

Immer wieder tauchte bei der Entwicklung die Frage auf, welche modernen Bedienelemente man ins Spiel implementieren könnte, ohne dabei die Zielgruppe der Hardcore-*Ultima*-Fans vor den Kopf zu stoßen. So entschied man sich dafür, eine Questlog-Funktion zu implementieren. Um das Zeichnen von Dungeon-Maps kommt man jedoch auch bei *Nox Archaist* nicht herum.

Mit der Zeit stellte 6502 Workshop den Kontakt zu vielen Veteranen aus der Apple-II-Szene her, die halfen, auch noch das letzte Stück Performance aus dem Homecomputer-Oldie zu quetschen. So bietet *Nox Archaist* Pop-up-Fenster, aufwendig animierte Effekte bei Zaubersprüchen, ein In-Game-Tutorial, eine Quick-Combat-Funktion, das erwähnte Questlog und – zum ersten Mal in einem Apple-II-Spiel – sogar Sprachausgabe! Das Abspielen von digitalisierter Sprache wurde zwar schon in den 90ern von Dr. Cat, einem Ex-Mitarbeiter von Origin, entwickelt und im *Softalk*-Magazin veröffentlicht, doch hatte zu dieser Zeit der PC den Apple II bereits abgelöst.



» Von so viel (Fenster-)Komfort konnten klassische Apple-II-Spiele nur träumen.

Das Team wuchs im Lauf der Jahre auf elf Personen an. Doch obwohl die einzelnen Elemente für sich allein liefen, passten sie nur schwerlich alle gemeinsam in 128 KB Arbeitsspeicher oder auf eine 180 KB große Diskettenseite. Mark Lemmert bezeichnet diese Phase der Entwicklung als die schwierigste, als eine Art Schachspiel gegen den Apple II: Welches Feature opfert man, um am Ende zu „gewinnen", also das Programm überhaupt zum Laufen zu bringen?

In der Zwischenzeit hatte sich eine große Community um das Entwicklerteam versammelt, die die Prototypen testete und Vorschläge zur Story und zum Spieldesign einbrachte. Im Mai 2019, kurz nachdem Richard Garriott bestätigt hatte, dass Lord British als Spielfigur in *Nox Archaist* auftauchen würde, wurde eine zweite Kickstarter-Kampagne gestartet, die mehr als das Vierfache der geforderten Summe einbrachte (ein erster Versuch war gescheitert).

Im Juli 2020 war das Spiel schließlich „feature complete". Es begann eine ausgiebige Testphase, bald durfte sich ein Teil der Community an der Bug-Suche beteiligen. In einer zweiten Testphase mit neuen Mitgliedern aus der Community wurden weitere, eher marginale Fehler behoben und der Schwierigkeitsgrad angepasst. Als Lemmert schließlich die Beta-Tester bat, den Fertigkeitsgrad des Spiels auf einer Skala von 0 bis 10 zu bewerten, kam als Ergebnis 9,5 heraus. Am 12. Dezember 2020 erschien es auf einer eigenen Shopseite, am 28. Januar 2021 dann sogar auf Steam und GOG – als erstes Apple-II-Programm überhaupt.

Wie früher bei *Ultima* üblich, enthält die Big-Box-Version von *Nox Archaist* neben einer Stoffkarte auch sogenannte „Trinkets", nämlich einen versiegelten Brief, eine Münze, einen USB-Stick mit dem Spiel und ein 125-seitiges Handbuch.

Damit ist die Geschichte von *Nox Archaist* aber noch nicht vorbei. Wie bei den *Ultimas* seit Teil 3 üblich, erschien kurz nach dem Spiel ein Hint Book. Es ist zudem ein Buch *The Making of Nox Archaist* in Planung, das Ende 2021 erscheinen soll. Rebecca Heinemann arbeitet an einem Port des Spiels für den Apple IIgs, der verbesserte Grafik ermöglichen soll.

Auch wenn Lemmert nach eigenen Angaben keinen großen Profit mit *Nox Archaist* erwirtschaftet hat, kann man sein erstes Spiel guten Gewissens als Erfolg bezeichnen: *Nox Archaist* ist nicht nur die Erfüllung eines Kindheitstraums und ein großartiges Community-Projekt von Retro-Gamern, sondern der Spiel gewordene Beweis, dass es manchmal 40 Jahre dauert, bis ein Computer wirklich zeigen kann, was in ihm steckt. *



» Die Macher, von links: Mark Lemmert, Chris Torrence und Peter Ferrie.



» Chris Torrence befüllt in seinem Keller die Big-Box-Version des Spiels.

Q&A MIT MARK LEMMERT

Tobias Hübner, der als Beta-Tester bei der Entwicklung half, interviewte den Chef-Entwickler für Retro Gamer.

RG: Die *Ultima*-Serie war bekannt für ihre Fortsetzungen, Add-ons und Spin-offs. Gibt es Pläne, auch das *Nox Archaist*-Universum zu erweitern?
ML: Es ist wahrscheinlich, dass wir eine Erweiterung und/oder eine Fortsetzung veröffentlichen. Bis jetzt haben wir aber noch nicht damit angefangen. Es könnte also noch eine Weile dauern.

RG: Wird es Ports von *Nox Archaist* für andere 8-Bit-Systeme wie den C64 geben?
ML: Burger Becky *[Spitzname von Rebecca Heinemann, Anm. d. Red.]* arbeitet an einem Port für den Apple IIgs. Die Original-Version von *Nox Archaist* läuft bereits auf einem IIgs im 8-Bit-Modus, der IIgs-Port wird jedoch 16-Bit-Grafik und -Sound bieten.

RG: War es schwierig, die große Menge an 5¼-Zoll-Floppy-Disketten für den Big-Box-Release von *Nox Archaist* zu beschaffen?
ML: Ja! Wir lernten eine Menge über die Verfügbarkeit von 5¼-Zoll-Disketten, und ich fasse es mal so zusammen: In absehbarer Zukunft wird es keine ausreichende Anzahl an Disketten mehr geben für ein Projekt wie unseres. Ich traf glücklicherweise jemanden, der vor über zehn Jahren mehrere überschüssige Paletten neuer Floppy-Disketten von einer Behörde gekauft hat. Was wir gerade erleben, ist also sowohl die Renaissance als auch der Untergang dieser Art von Projekten. Aber das bedeutet nicht das Ende von Retro-RPGs, denn selbst wenn es einmal keine neuen Floppy-Disks mehr geben wird, kann man Spiele dieser Art mit Hilfe von Festplatten-Emulatoren immer noch auf der Original-Hardware spielen.

RG: Wird es jemals ein „*Nox Archaist Construction Kit*" geben, damit man sein eigenes 8-Bit-RPG auf dem Apple II erstellen kann?
ML: Das ist unwahrscheinlich, denn wir haben den Apple II wirklich an seine Grenzen gebracht. Ein benutzerfreundliches Construction Kit würde voraussetzen, dass wir die Engine so ändern, dass sie wesentlich mehr Speicher verbraucht. Das passt dann aber nicht mehr ins RAM.



CHARLES MARTINET

Ihr habt ihn alle schon gehört: Charles Martinet ist nicht nur die Stimme von Mario, er hat inzwischen mehr als 150 Spiele vertont. Im Gespräch verrät er uns, wie er zu seinem Traumberuf kam.

„Hallo an meine Freunde von Retro Gamer, it's-a-me Mario! Woohoo! Mamma mia, bis bald in meinen Spielen!" Charles fühlt sich offensichtlich sehr wohl, als er mit uns spricht. „Mein berufliches Leben war ein fantastisches Abenteuer nach dem anderen", strahlt er. „Ich versuche immer, interessante Charaktere zu erschaffen, die Freude ausstrahlen und die die Zeiten überdauern. Mein Mantra lautet, dass Komik nie verletzend sein darf, sondern stets ein gutes Gefühl erzeugen soll."



RG: Wie bist du zur Schauspielerei und zur Voiceover-Arbeit gekommen?
CM: Ich habe an der UC Berkeley Politikwissenschaften studiert und hatte den besten Professor, den man sich nur wünschen kann. In meinem letzten Jahr waren seine Kurse jedoch bereits belegt. Ich dachte mir: „Na schön, ich mache eine Pause und kehre zurück, wenn ich diese Kurse belegen kann." Ein Freund von mir fragte mich: „Warum kommst du dann nicht in meinen Schauspielkurs?" Ich sagte ihm: „Auf gar keinen Fall, ich bin viel zu schüchtern." Er konnte mich dann doch überzeugen, weil der Kurs in der Cafeteria stattfand, in der auch die künftigen Sterneköche übten. Ihre kulinarischen Ergüsse durften wir am Ende aufessen.

Ich saß also im Schauspielkurs und hatte Spaß, den anderen zuzusehen. Als Teil der Gruppe wurde ich schließlich aufgefordert, einen kleinen Monolog einzustudieren. Ich habe gezittert wie Espenlaub, aber ich habe es irgendwie hinbekommen. Am Ende haben alle höflich geklatscht, wie man das so macht. Das war mein erster Kontakt zur Schauspielerei.

Der Grund, warum ich tatsächlich Schauspieler wurde, war ein kompletter Misserfolg. Nach und nach wurde ich selbstbewusster und es gab ein Vorsprechen für *Ein Mittsommernachtstraum*. Ich war tief und fest davon überzeugt, dass ich Oberon verkörpern kann. Dafür habe ich geübt wie ein Verrückter, und das Vorsprechen hat hervorragend geklappt. Doch ich habe nichts bekommen. Ich habe nicht nur die Rolle von Oberon nicht bekommen, ich habe überhaupt nichts bekommen. Das hat mich so geärgert, dass sich in mir dieses innere Feuer für die Schauspielerei entfacht hat. Seitdem waren es 40 wundervolle Jahre voller Freude und Erfüllung.

RG: Wo hast du Schauspielerei studiert?
CM: Von 1979 bis 1980 besuchte ich das Drama Studio in London. Sir John Gielgud war der Schirmherr, Peter Layton der Schöpfer und Schulleiter. Ich kam zurück in die USA, spielte zehn Jahre lang Theater und hatte dann das Gefühl, dass ich eine Pause vom Theater brauchte. Das Telefon klingelte, und ein Agent fragte mich, ob ich für einen Imagefilm eines Unternehmens vorsprechen möchte. Also ging ich hin, sprach dafür vor und stellte fest, dass ich an einem Tag mehr Geld verdienen konnte als in einer Woche am Theater. Also dachte ich: „Von jetzt an bin ich Schauspieler für Unternehmensvideos!"

Und dann kam das Radio. Ich habe eine Fernsehwerbung gemacht, und der Produzent fragte mich am Ende des Tages, ob ich auch Voiceover machen würde. Ich habe den Text vorgelesen, es waren etwa zehn Sekunden. Ich weiß nicht mehr genau, irgendetwas in der Art: „Orchard Supply, der richtige Artikel zum richtigen Preis, jetzt sofort." Katsching! Hier sind weitere 250 Dollar. So viel hatte ich auch verdient, als ich neun Stunden lang für die Fernsehwerbung dagestanden hatte. Da war mir klar: „Ab jetzt bin ein Synchronsprecher!" – *[imitiert Mario]* Jippie!

RG: Das war eben Mario! Wie wurdest du die Stimme der berühmtesten Videospielfigur?
CM: Vor 30 Jahren lag ich am Strand, und starrte auf meinen Pager, das typische Schauspielerdasein eben. Ein Freund erlöste mich und erzählte mir von einem Casting, zu dem ich mich direkt aufmachte. Als ich ankam, kamen gerade der Produzent und sein Kameramann aus der Tür.

Ich fragte so freundlich ich konnte, ob ich noch vorsprechen dürfte. Der Produzent seufzte zwar etwas genervt, drehte aber ▶



» In unserem Interview gab Charles viele kleine Kostproben seiner Kunst. Wir haben das im Text jeweils vermerkt.



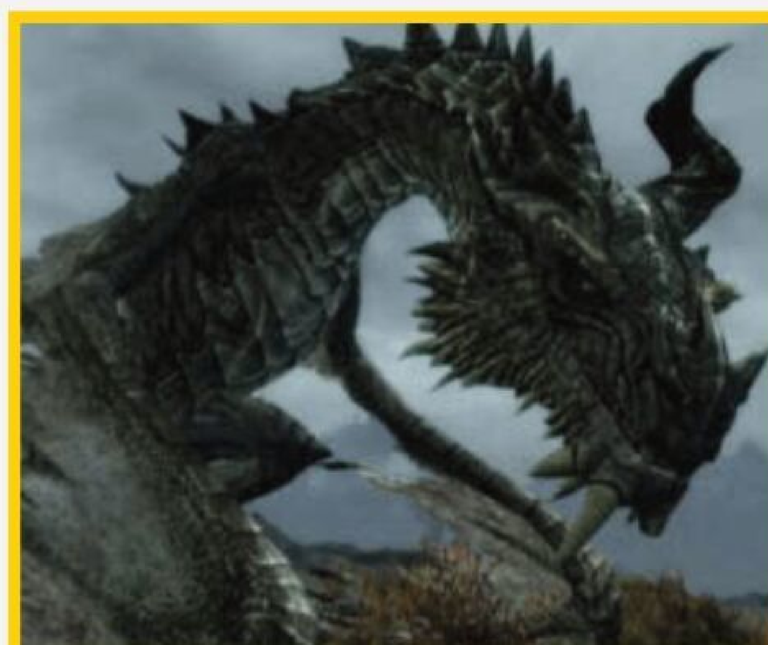
AUSGEWÄHLTE SPIELE

- **POLICE QUEST: OPEN SEASON** [1993] WINDOWS, MS-DOS, MACINTOSH – BILLY BOB, HAUSMEISTER
- **SUPER PUNCH-OUT!!** [1994] SNES – ERZÄHLER, SCHIEDSRICHTER, BOXER
- **MARIO'S GAME GALLERY** [1995] MS-DOS – MARIO
- **MARIO TEACHES TYPING** [1995] MS-DOS, WINDOWS (CD-ROM-VERSION) – MARIO
- **SOLAR ECLIPSE AKA TITAN WARS** [1995] SATURN – SPINNER
- **SPACE QUEST 6** [1995] MS-DOS – RAY TRACE, PiTOOIE
- **SUPER MARIO 64** [1996] N64 – MARIO, BOWSER'S LAUGH, BOOS
- **MARIO PARTY** [1998] N64 – MARIO
- **THE CLUEFINDERS MATH ADVENTURES** [1998] WINDOWS, MACINTOSH – ERZÄHLER
- **CARMEN SANDIEGO'S GREAT CHASE THROUGH TIME** [1999] WINDOWS, MACINTOSH – WILLIAM SHAKESPEARE, LUDWIG VAN BEETHOVEN
- **SLAVE ZERO** [1999] WINDOWS – OLD ONE, SANGONAR
- **SPAWN** [1999] GAME BOY COLOR – CLOWN, DER FLUCH
- **STAR WARS: X-WING ALLIANCE** [1999] WINDOWS – ADMIRAL HOLTZ, REBELLENPILOT
- **RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN** [1999] PLAYSTATION – MASTER SUZUKI
- **MARIO TENNIS** [2000] N64 – MARIO, LUIGI, WARIO, WALUIGI, BABY MARIO
- **SKIES OF ARCADIA** [2000] DREAMCAST – VIGORO (ERZÄHLER)
- **FOREVER KINGDOM** [2001] PS2 – DARSUL (ERZÄHLER)
- **WARIO LAND 4** [2001] GAME BOY ADVANCE – WARIO
- **LUIGI'S MANSION** [2001] GAMECUBE – LUIGI, MARIO, BOOS, BOOLOSSUS
- **CEL DAMAGE** [2001] – FOWL MOUTH, FLEMING, BRIAN THE BRAIN, FLEMINGS FREUND
- **MAD DASH RACING** [2001] XBOX – SPANX, ASH
- **SHADOW OF MEMORIES** [2001] PS2, XBOX, WINDOWS – HOMUNCULUS
- **JET SET RADIO FUTURE** [2002] XBOX – GOUJI ROKKAKU
- **SHINOBI** [2002] PS2 – ADDITIONAL VOICES (ERZÄHLER)
- **WARIO WARE, INC: MEGA MICROGAMES!** [2003] GAME BOY ADVANCE – WARIO (UNCREDITED)
- **GLADIUS** [2003] GAMECUBE, PS2, XBOX – ADDITIONAL VOICES
- **THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING** [2003] GAMECUBE, PS2. XBOX – EASTERLINGS
- **SUPER MARIO BALL** [2004] GAME BOY ADVANCE – MARIO, BOOS
- **THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE** [2004] – EAODEN, GIMLI
- **VIRTUA QUEST** [2005] GAMECUBE, PS2 – ANNOUNCER, SNAKE EYES, LAU CHAN, SHUN DI (ENGLISH DUB)
- **SUPER PAPER MARIO** [2007] WII – MARIO, LUIGI
- **MARIO PARTY DS** [2007] DS – MARIO, LUIGI, WARIO, WALUIGI
- **KANE & LYNCH: DEAD MEN** [2007] WINDOWS, PS3, XBOX 360 – ÄLTERER BRUDER
- **HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL** [2008] PS3, PSP, XBOX 360 – ADDITIONAL VOICES
- **WARIO LAND: SHAKE IT!** [2008] WII – WARIO
- **RATCHET & CLANK FUTURE: A CRACK IN TIME** [2009] PS3 – ORVUS
- **RESONANCE OF FATE** [2010] PS3, XBOX 360 – CARDINAL LAGERFELD (ERZÄHLER)
- **THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM** [2011] WINDOWS, PS3, XBOX 360 – PAARTHURNAX
- **RUNNER2** [2013] VARIOUS – ERZÄHLER
- **MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE** [2017] SWITCH – MARIO, LUIGI
- **LUIGI'S MANSION 3** [2019] SWITCH – LUIGI, MARIO
- **HIGH SCORE** [2020] NETFLIX – ERZÄHLER
- **SUPER MARIO 3D ALL-STARS** [2020] SWITCH – MARIO



» [GBA] Die *Hallen der Hieroglyphen* sind ein cleveres Tutorial in *Wario Land 4*.


» Charles erhielt den Guinness-Weltrekord für sein 100. Mario-Spiel.


» [PC] Paarthurnax, der mächtige Drache aus *The Elder Scrolls: Skyrim*.


» [PC] Die Stimme des Paarthurnax hört ihr auch in diesem Bethesda-Bundle.

um und winkte mich herein. Auf dem Weg zum Studio sagte er mir: „Okay, pass auf. Du bist ein italienischer Klempner aus Brooklyn, dein Name ist Mario. Wir machen den Film für eine Firma namens Nintendo, Mario ist ein Charakter in einem Videospiel. Wir haben hier ein Animationssystem in Echtzeit, die Zuschauer sehen eine Zeichenfigur sprechen, aber hören deine Stimme. Denk dir eine Stimme aus, und rede einfach so lange du kannst."

Okay, Videospiele also. *[imitiert Pac-Man]* „Wakka wakka wakka" Aber ein italienischer Klempner? Wie soll das gehen? *[nutzt raue Stimme]* „Hey, schau mich nicht so blöd an!" Das wollte ich auch nicht machen, zum einen hätte ich nach acht Stunden keine Stimme mehr gehabt, und zum anderen sollte es ein kinderfreundlicher Charakter sein. Kurz davor habe ich Gremio in *Der Widerspenstigen Zähmung* gespielt. *[mit italienischem Akzent]* Ein netter Kerl, so etwa. Noch etwas jünger, genau. Und als Italiener rede ich natürlich über Essen."

Der Produzent rief „Action!" und los gings. „Hello, I'm-a-Mario. Lass uns Pizza essen gehen, oder Spaghetti." So habe ich weitergeredet, bis es schließlich hieß, dass ich aufhören kann, weil der Film zu Ende war. Irgendwann kam der Anruf, dass ich bei einer Show auftreten dürfe. Das sollte eine einmalige Sache sein, aber wir hatten so viel Spaß, dass daraus vier Events wurden, dann zehn und schließlich immer mehr. Als der Nintendo 64 auf den Markt kam, war ich bei den Presseterminen dabei. Da klingelte das Telefon: „Mr. Miyamoto bietet Ihnen an, der feste Sprecher für Mario zu werden." Das ist nun 25 Jahre her, Wahnsinn!

RG: Wie bereitest du dich auf deine Arbeit vor?

CM: Das ist überhaupt nicht schwer, die Figuren sind immer bei mir. Ich träume als Mario, fliege aus seiner Sicht im Mondlicht

» Mario und Charles 2017 bei der GamesCon.

> »Ich kann mir nichts Schöneres vorstellen als meine bisherige Karriere.« CHARLES MARTINET

über einen Ozean. Manchmal träume ich sogar in 2D. Wenn ich morgens aufwache, und schlecht drauf bin, fühle ich mich wie Wario *[knurrt*]. Diese Stimmen sind lebendig in mir, ich nutze sie ständig, je nach meiner Laune *[pfeift das Super Mario Bros. Intro]*. Sobald ich im Tonstudio sitze, gebe ich immer 100 Prozent. Ich versetze mich in meine Schützlinge, was sie sehen, wo sie sind. Ich fühle mit ihnen, ich bin wahrhaftig in ihrer Situation. Für mich persönlich ist es dabei nur wichtig, viel zu trinken, damit meine Stimme durchhält.

RG: Deine Meinung zur Netflix-Dokumentation *High Score*?
CM: Das hat mir sehr viel Spaß gemacht. Während meiner Arbeit als Sprecher lernte ich natürlich Nolan Bushnell kennen, ein sehr angenehmer Typ. Ich habe in dieser Zeit so viel gelernt, ich bin richtig heiß auf die nächste Doku-Serie.

RG: Verändert sich deine Arbeitsweise, wenn du ein Skript vertonst, im Vergleich zu einem Voiceover?
CM: Ich liebe gute Skripte! Schaut euch *Elder Scrolls* an. *[als Paarthurnax]* „What brings you to The Throat of the World?" Ich musste die Drachensprache lernen, die unsere Schriftsteller entworfen haben. Dazu musste ich natürlich auch viel mit dem Skript arbeiten. Aber ich lebe von der Improvisation. Nachdem ich eine Aufnahme fertig habe, die dem Skript absolut treu ist, denke ich sofort an kleine Änderungen. Während des ersten Durchgangs markiere ich beispielsweise Stellen im Skript, die ich anders betonen will. Und dann spiele ich mit meiner Stimme. Ich muss Millionen Soundfiles für Nintendo aufgenommen haben! Inzwischen glaube ich, dass ihre Server voll sein müssen.

RG: Gab es eine Szene, die du besonders oft wiederholen musstest?
CM: *Mario Strikers* hat sehr lange gedauert, weil ich so viele Laute vertonen musste. *[als Mario]* „Yahh! Whurr!" Und natürlich *Super Mario 3D World*, mit den vielen Katzen. *[als Katzen-Mario]* „Miauuuu!" Ich musste etwas herumprobieren, bis mir eine Tonlage gut gefallen hat, aber das ist der Spaß hinter der ganzen Arbeit.

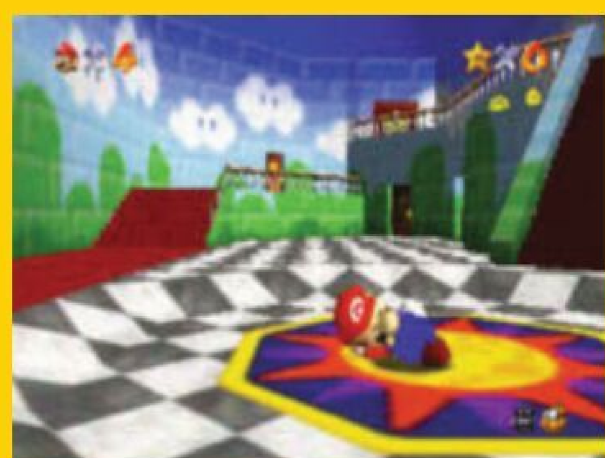
RG: Wie viel Zeit verbringst du an einem durchschnittlichen Tag im Tonstudio?
CM: Das kann ich so nicht sagen. Einmal begannen die Tonaufnahmen erst eine Woche, bevor das Spiel herauskam. Ein anderes Mal war es drei Jahre vorher. Also kann ein Arbeitstag 20 Stunden lang sein oder eine Stunde lang. Es kommt ganz auf das Spiel an. Aus diesem Grund liebe ich *Super Mario Odyssey*. Die Charaktere wechseln ständig, wisst ihr? Als ich Cappy das erste Mal gesehen habe, wusste ich, dass dieses Spiel magisch sein wird. Mario kann sich in alles Mögliche verwandeln, das ist für mich natürlich ein Traum.

Sobald ich in ein Tonstudio gehe, versetze ich mich in den Charakter, den ▶



IT'S- A -ME, CHARLES

Ein Ausschnitt aus Charles (beruflichem) Leben.



SUPER MARIO 64
N64, 1996

■ Der Klassiker hat inzwischen ein HD-Remaster erhalten. *Super Mario 64* überzeugt mit seinen 3D-Plattformen und Charles fantastischer Synchronisation. Wie viele Stunden wir mit der Suche nach Sternen verbracht haben, möchten wir lieber nicht verraten.



MARIO TENNIS
N64, 2000

■ Im Jahr 2000 begann Nintendo mit ihren Sportspielen. In *Mario Tennis* meistert ihr die Ring-Challenge (abgebildet) und Bowser's Court, mit den vielen Power-ups, um euren Gegner zu behindern. Auch trefft ihr hier zum ersten Mal auf Luigis Erzfeind, Waluigi.



WARIO WARE, INC: MEGA MICROGAMES!
GBA, 2003

■ Falls ihr noch nie ein Spiel mit Wario erlebt habt, was wir nicht glauben, dann solltet ihr euch diesen Titel ansehen. In vielen Minispielen könnt ihr mit Wario nach Herzenslust herumalbern. Das Original spielt sich auch heute noch hervorragend.



SUPER MARIO GALAXY
WII, 2007

■ Marios Sperenzchen im Weltall sind ein wundervoller Einstieg in die Serie. Die ständigen Kamerafahrten und wechselnden Ziele bedeuten eine sehr kurzweilige Abwechslung. Dank der intuitiven Steuerung fliegt ihr mühelos durch die Galaxie.



BIT.TRIP PRESENTS… RUNNER2: FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN
VERSCHIEDENE, 2013

■ Als Nachfolger von Bit zeigt sich *Trip Runner* in gewohnt guter Qualität. Die versteckten Retro-Herausforderungen und alternative Routen bieten einen hohen Wiederspielwert. Charles zeigt sich als Erzähler von seiner humorvollsten Seite.

ich spielen soll. Schaut euch Wario an. Irgendwie ist er zwar böse, aber er weiß es nicht wirklich. Er macht sein Ding, und ist ein so toller Kontrast zu Mario. *[als Wario]* „Runter von meinem Rasen!" Mal spiele ich Wario, dann Mario oder Luigi. Jeder ist anders, aber ich habe alle in mein Herz geschlossen. Also ist es mir egal, wie lange ich im Tonstudio stehe, weil mir mein Beruf so unglaublich viel Spaß macht.



» [Switch] Im Bienenkostüm geht es dem nächsten Boss an den Kragen.

DIE GUTEN ALTEN ZEITEN

„Früher ging alles ganz einfach per Handschlag", erklärt uns Charles. „Man saß in einer Aufnahme und irgendjemand fragte dich: „Kannst du auch einen russischen Akzent?" *[mit russischem Akzent]* „Aber natürlich, mein Freund." Super, und am Wochenende hattest du einen neuen Job.

Lange vor Mario habe ich bestimmt über 100 Videospiele vertont. Manche waren voller Dialoge, andere hatten nur Tonschnipsel. Das erste war eine Art Panzerspiel. Ich musste auf verschiedene Weisen sterben, aber die Speicherchips waren so klein, dass die Soundfiles kurz sein mussten. *[als sterbender Schwan]* „Aaaaah!" Zu lang. „Ah!" Schon besser. „Uuuuugh!" Wieder zu lang. „Ugh!" Jetzt passt es.

Heutzutage muss man für jedes noch so kleine Projekt eine Verschwiegenheitserklärung unterschreiben. Die Kameras und Mikrofone sind immer an. Jede noch so kleine News ist sofort im Internet, bei großen Spielen gibt es stundenlange YouTube-Videos darüber. Man muss inzwischen unglaublich vorsichtig sein."



» Charles war Schauspieler in *Das Todesspiel* und *Der Nachtfalke*.

RG: Bekommst du Bilder oder sogar kleine Videos der Spielfiguren vor der Tonaufnahme?

CM: Wenn ich Glück habe, bekomme ich haufenweise Material, aber ich hatte auch schon Aufnahmen, bei denen ich im Vorfeld gar nichts bekommen habe. Inzwischen habe ich so eine starke Bindung zu Nintendo, dass wir uns blind vertrauen. Es ist dann egal, von wem welche Idee stammt. Wir spielen und erforschen die Charaktere, bis das Gesamtbild irgendwann stimmt. Die Designer und ich stehen in engem Kontakt mit den Produzenten, und wir bekommen regelmäßig Feedback. Mal finden sie eine Idee gut, ein anderes Mal nicht.

Ich bin ein großer Freund davon, große Entscheidungen bereits früh zu tätigen. Wenn die Rahmenbedingungen klar sind, kann ich innerhalb dieses Rahmens spielen. Ich muss dann nur aufpassen, nicht aus dem Rahmen auszubrechen. Jeder Charakter entwickelt sich mit der Zeit, behält aber seine grundlegenden Überzeugungen. Wie diese Entwicklung aussieht, kann vorher niemand sagen.

RG: Ist dir eine Aufnahme besonders im Gedächtnis geblieben?

CM: Ich erinnere mich gerne an jede einzelne zurück, aus verschiedenen Gründen. Aber seitdem ich Mario spiele, gab es einige, die für mich besonders waren. *Mario Teaches Typing* war eine erstaunliche Sache. Auf der Showbühne bin ich immer verspielt, fröhlich, ein wenig verrückt. Aber wenn ich mit Kindern zu tun hatte, vor allem wenn sie etwas lernen sollten, habe ich das immer sehr ernst genommen.

Im Skript von *Mario Teaches Typing* standen Dinge wie „Das war ein Fehler", oder „Oh, das war nicht sehr gut". Für mich kam das nicht infrage! Ich wollte die Kleinen dazu ermutigen, sich zu verbessern, und sie dabei mit positiver Energie unterstützen. Wie kann man also einen Fehler so verpacken, dass sich die Kinder nicht schlecht fühlen und die Motivation verlieren? *[als Mario]* „Oh, das war toll, jetzt versuchen wir es nochmal!" oder



» [N64] Bereits seit den N64-Tagen ist Charles Teil von *Mario Kart*.



» [Switch] „Leichtigkeit und Spielfreude" mit Mario.

„Diesmal nicht so gut, aber du wirst es gleich besser machen, los geht's!"

Das ist Mario für mich: Liebe, Respekt, Freude. Auch in den schwierigen Abenteuern und in dunklen Zeiten findet sich immer Leichtigkeit und reine Spielfreude in Marios Welt. Diese Eigenschaften versuche ich auch für mich persönlich zu erlangen, aber das ist nicht immer so leicht …

Meine liebsten Erinnerungen habe ich an *Super Mario 64, Galaxy* oder *Sunshine*. Und natürlich *Mario Kart*, eine wundervolle Serie. Und jetzt *Odyssey*, ein Meisterwerk. Es fasst die natürliche Entwicklung der Serien zusammen und verfeinert sie mit neuen Spielelementen. Daran werden wir noch viele Jahre Freude haben!

RG: Hat sich deine Arbeit über die Zeit stark verändert?

CM: Technisch hat sich natürlich sehr viel getan, inhaltlich weniger. Das Gute an Nintendo ist, dass ihre Hauptfiguren immer ähnlich geblieben sind. Schaut euch Mario an. Er lernt zwar immer wieder neue Tricks dazu, aber in seinem Kern ist er immer noch der gleiche Klempner wie früher. Neben all den neuen und alten Dingen sollen Spiele vor allem Spaß machen. Die Musik ist heiter und unterhaltsam, die Charaktere sind voller Freude und guter Laune. *[als Mario]* „Wheehee! Owowow!" Ihr wisst, was euch erwartet, wenn ihr ein Spiel mit Mario kauft. Klar gibt es Neuerungen wie Cappy, die euch überraschen sollen. Ich glaube, das ist der Schlüssel zum Erfolg. Der Spieler muss immer an Nummer eins stehen, und die



» [GBA] Petey Piranha ist ein schwieriger Boss in *Super Mario Ball*.

> »Der Spieler muss immer an Nummer eins stehen.«
>
> CHARLES MARTINET


» Charles gewinnt gegen seinen Kumpel auf der Comic Con 2017.



» [DS] Diese Runde in *Mario Party DS* geht an Wario.

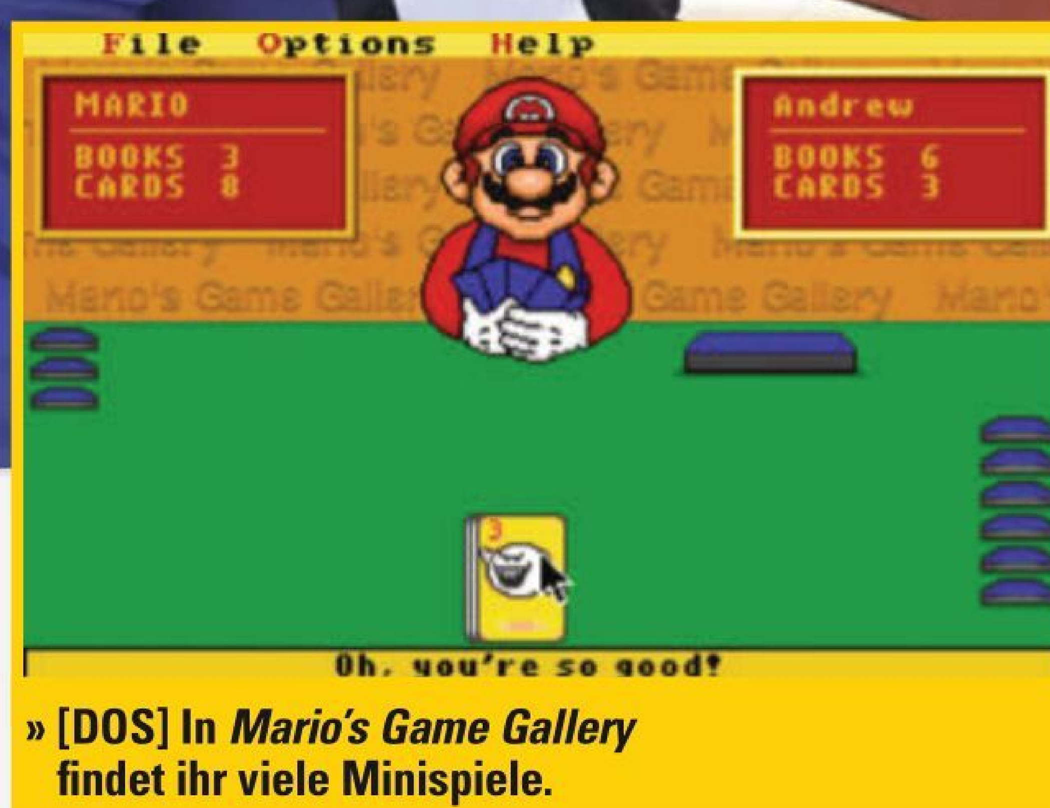
Entwickler sollten Spaß daran haben, andere zum Lachen zu bringen.

RG: Was sind deine Lieblingscharaktere?
CM: Wie lang habt ihr Zeit? Wenn ich mich festlegen muss, dann Mario, Luigi, Wario, Baby Mario und Baby Luigi. Also nur aus den bisher bekannten Spielen.

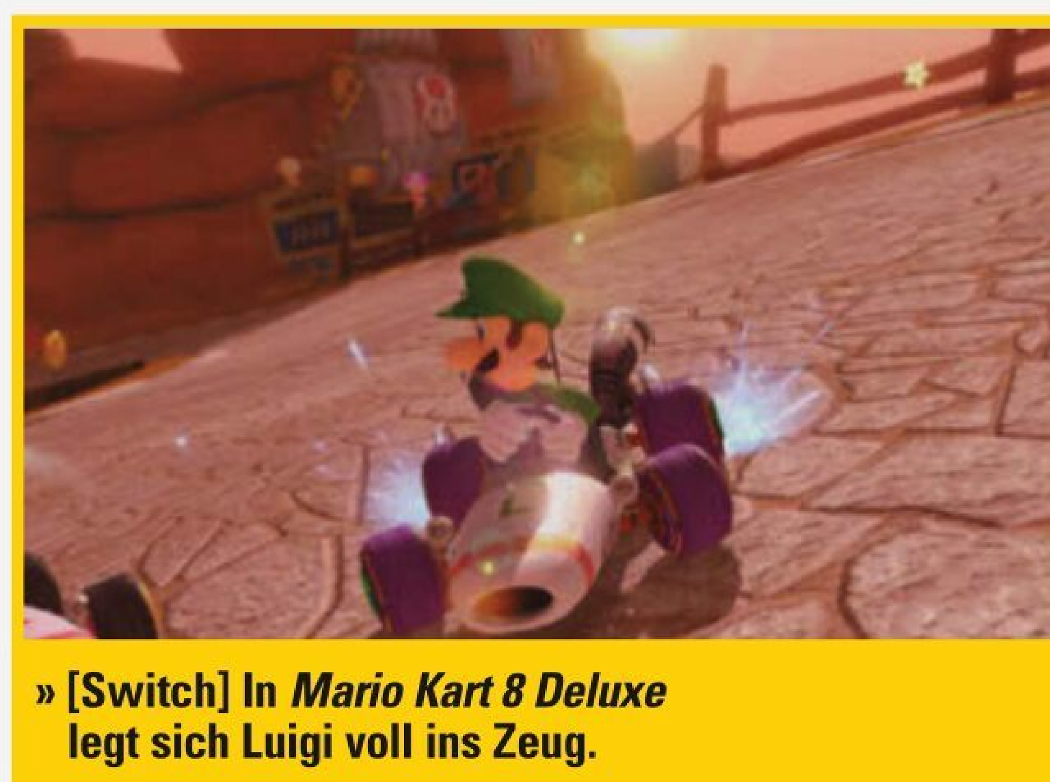
RG: Gibt es einen Charakter, den du gerne vertonen würdest?
CM: Ach wisst ihr, über die Jahre habe ich gelernt, nicht gierig zu werden. Natürlich würde ich gerne jede Stimme vertonen, aber ich kann mir nichts Schöneres vorstellen als meine bisherige Karriere.

RG: Du warst auf so vielen Messen und Spieleshows. Was waren deine Favoriten?
CM: Da muss ich kurz nachdenken. Ein Highlight war der Launch von *Mario Odyssey* in London. Die Stimmung war bombastisch, so viele Leute haben sich auf das Spiel gefreut. Ich war auch in London, als *Mario Maker* herauskam. Ich durfte den Profis zusehen, wie sie gegeneinander spielten. *[als Mario]* „Oh-Oh."

Sie haben Levels erstellt, die einfach unvorstellbar schwierig waren. Pro Versuch hatte man drei Leben. Irgendwann hat dann jemand das erste Hindernis geschafft, aber weiter kam er nicht. Die anderen haben zugesehen und gelernt, und so haben sie zusammen irgendwann den kompletten Level geschafft. *[als Mario]* „Wheeheee!"



» [DOS] In *Mario's Game Gallery* findet ihr viele Minispiele.


» [Switch] In *Mario Kart 8 Deluxe* legt sich Luigi voll ins Zeug.

Ein Level nach meinem Geschmack wäre deutlich anders: keine Löcher, keine Gegner, ich kann herumhüpfen und Münzen einsammeln. Am Ende gewinnt jeder. Wäre das nicht toll?

RG: Du engagierst dich sehr für wohltätige Zwecke.
CM: Nintendo unterstützt so viele Hilfsorganisationen, etwa die Make-A-Wish Foundation. Ich bin immer dankbar, wenn ich etwas unterstützen kann, das die Welt ein Stück besser macht.

RG: Charles, es war uns ein großes Vergnügen.
CM: *[als Mario]* „Vielen Dank dafür! Bis bald!"



FRAGEN DER COMMUNITY

Charles beantwortet einige Fragen der englischen Retro-Gamer-Leser.

DRS: Falls Nintendo sich jemals dazu entschließen sollte, ein *Mario*-Spiel für Erwachsene zu produzieren, könntest du Mario fluchen lassen?

Was für eine Vorstellung! Mario steht für mich für pure Freude, er hat so einen reinen Charakter. Ich versuche, dem auch auf meinen sozialen Kanälen gerecht zu werden. Es ist seine integre Art, die die Kinder so lieben, und das möchte ich bewahren.

RichL: Hat Nintendo deine Charakterstimmen lizenziert, oder darfst du sie nutzen, wann du willst?

Zwischen Nintendo und mir ist über die Jahre ein großes Vertrauensverhältnis entstanden. Ich habe viele Freiheiten, weil Nintendo genau weiß, dass ich den Figuren, die mir so ans Herz gewachsen sind, niemals Unrecht tun würde.

RetroBob: Spielst du selbst die Spiele, in denen du mitwirkst?

Am liebsten sind mir Spiele mit Mario. Inzwischen weiß ich sogar schon im Vorhinein, dass die Prinzessin nicht in diesem Schloss zu finden ist [lacht]. Für den Mehrspielermodus bin ich zu schlecht, außer ich kann cheaten.

TheAlex: Improvisierst du oft während der Tonaufnahmen?

Ja, ständig. Es sind Hunderte solch improvisierter Rufe in den Spielen. Ob die Idee von mir kommt oder von der anderen Seite der Trennscheibe, ist dabei egal.



ActRaiser

MIT DONNER UND SCHWEFEL



» **PUBLISHER:** ENIX CORPORATION
» **ERSCHIENEN:** 1988
» **HARDWARE:** SNES, ARCADE, WII

Von Michael Hengst

Das Super Nintendo Entertainment System, kurz SNES, gilt wohl vielen als die Retro-Konsole schlechthin. Anfang der 90er Jahre war sie allerdings für uns Redakteure eher linguistischer Albtraum als Traum. Erst rund ein Jahr nach dem Japan-Release 1990 erschien das neue Nintendo Flaggschiff in den USA und sogar erst 1992 in Deutschland. Bis dahin mussten wir uns also mit japanischer Importware über Wasser halten.

Tagelang tüftelten wir an der Bedeutung von Menüs in Kanji-Schrifzeichen und fummelten uns durch mehr oder minder kryptische Storys. Was bei spielerisch überschaubaren Actionkrachern noch relativ einfach war, entpuppte sich bei komplexeren Spielen wie RPGs als problematisch. So sorgte eines der ersten fernöstlichen Module, die in meinem Import-SNES landeten, zu Beginn noch für Kopfzerbrechen.

Der Sidescroller-Action-Modus von Enix' *ActRaiser* war zwar spielerisch bockschwer, aber sprachlich eher simpel. Doch ich brauchte diverse Anläufe, um den *Populous*-ähnlichen Aufbaumodus zu begreifen. Mit Geduld und der beliebten Trial-and-Error-Methode wurden dann die letzten Rätsel des nur sechs Grundeinträge umfassenden Menüs gelüftet, und die spielerisch interessante Mischung aus Action und Götterspiel zog mich in den Bann.

Ein finsterer Dämonenlord will sich die in sechs Kontinente unterteilte Fantasy-Welt zu eigen machen. Ich muss deshalb auf jedem Kontinent zwei fiese Obergegner besiegen und die Landschaften wieder besiedeln, bevor ich mich am Ende dem Dämonenlord selbst stelle. Das Muster ist dabei immer gleich: Zu Beginn steuere ich einen Ritter durch vertikal und horizontal scrollende Levels, um mit Schwerthieb oder Magie deren Oberboss zu besiegen.



Dann geht es in der Vogelperspektive auf der Oberfläche weiter. Dort räume ich, je nach Kontinent, Hindernisse per Blitzschlag aus dem Weg, lege überflutete Felder trocken, schmelze Schnee oder forme per Erdbebenzauber ganze Landschaften um. Per Knopfdruck zeige ich dann den Siedlern, wo sie bauen sollen. Je mehr Bewohner sich in eurem Land tummeln, desto mehr Hitpoints und Magie-Power gibt es in der nächsten Aktionsphase. Je nach Bewohnerzahl steigt zudem meine Zivilisation im Level auf (es gibt drei Stufen) und kann nun größere Häuser und ertragreichere Felder bauen.

Zusätzlich befinden sich in jedem Land Monstergeneratoren, die laufend neue Gegner ausspucken. Die müssen natürlich weg! Während ich mich selbst um die Monster kümmere, entferne ich die Generatoren mit Hilfe der Einwohner. Sind alle Generatoren futsch, öffnet sich der Zugang zum zweiten Actionpart des Landes – und ist auch hier der Obergegner erledigt, darf ich zum nächsten Land reisen, und der Kreislauf beginnt von Neuem.

Der Clou: Man kann zwischen den Ländern hin und her reisen, und Opfergaben, die man in einem Land bekommt (wie einen Kompass), den Bewohnern eines anderen Landes schenken, um noch mehr Gläubige anzuziehen. Hört sich simpel an, ist aber erstaunlich komplex und spannend. Nicht von ungefähr hat *Actraiser* bis heute eine stabile Fangemeinde, was Square Enix wohl dazu veranlasst hat, kürzlich ein optisch und spielerisch gepimptes Remake mit dem Titel *Actraiser Renaissance* zu veröffentlichen.

Der Neuling bleibt erfreulicherweise sehr dicht am 1990er-Original und punktet vor allem mit kleinen optischen Verbesserungen, behutsamen spielerischen Änderungen und einigen Verfeinerungen in Sachen Interface und Bedienung. Auch ich gehöre zu der oben genannten Fangemeinde und habe *ActRaiser* immer mal wieder entstaubt und gern gespielt – gebe aber ab sofort dem Oldie den Laufpass zugunsten der rund 15 bis 20 Stunden langen Neuauflage! *



Pac-Man

PILLENMAMPFER



» **PUBLISHER:** NAMCO/MIDWAY
» **ERSCHIENEN:** 1980
» **HARDWARE:** SPIELHALLE (PER EMULATOR GESPIELT), ATARI VCS 2600, APPLE II, ATARI 400/800, COMMODORE C64, FM-7, INTELLIVISION, TI-99/4A, ZX SPECTRUM UND WEITERE

Von Roland Austinat

40 Jahre und kein bisschen leise: Auch 2021 futtert sich Pac-Man auf allen erdenklichen Plattformen lautstark durch Berge von Pillen – vier übel gelaunte Geister, die ihn daran hindern wollen, dicht im Nacken. *Pac-Man* gehört wohl zu den wenigen digitalen Spielen der Welt, die auch jene Menschen kennen, die noch nie im Leben einen Joystick in der Hand gehabt haben. Und kein Spiel erreichte in vier Jahrzehnten 96 Nachfolger und Neuauflagen, hat(te) eigene Action-Figuren, Plüschtiere, Kleidungsstücke, Bettwäsche, TV-Serien. Sogar Gaststar in mehreren Kinofilmen war die kleine gelbe Scheibe!

Designer Toru Iwatani hätte sich all das nicht erträumen lassen, als 1980 sein gelber Mampfer das Licht der Welt erblickte. Der 25-jährige Japaner war noch ein Jahr zuvor etwas desillusioniert gewesen: „Kriegsspiele" wie *Space Invaders* oder „Sportspiele" wie *Pong* dominierten die Automaten-Charts und sprachen seiner Meinung nach eine vorwiegend männliche Fangemeinde an. Mit neun Kollegen entsann er deshalb *Pac-Man* – mit bunten, putzigen Charakteren und einem leicht verständlichen Spielprinzip: dem Essen. Der Automat war in Japan kein Überhammer, brach aber im Westen alle Rekorde: Publishing-Partner Atari verkaufte in den USA in kürzester Zeit über 100.000 Automaten – ein Rekord, der bis heute steht.

Für mich gehörte einer dieser Automaten zu den ersten meines Lebens. *Pac-Man* stand trotzig im Windfang eines großen Lebensmittelgeschäfts in der Essener Innenstadt. Doch Lärm und wechselnde Temperaturen waren vergessen, wenn erst einmal das Markstück im Münzschlitz verschwunden war. *Pac-Man* war allerdings kein einfaches Spiel, und so freute es mich ungemein, dass in der Packung meiner ersten eigenen Konsole auch eine Heimfassung des Automaten-Hits unter dem Weihnachtsbaum lag.

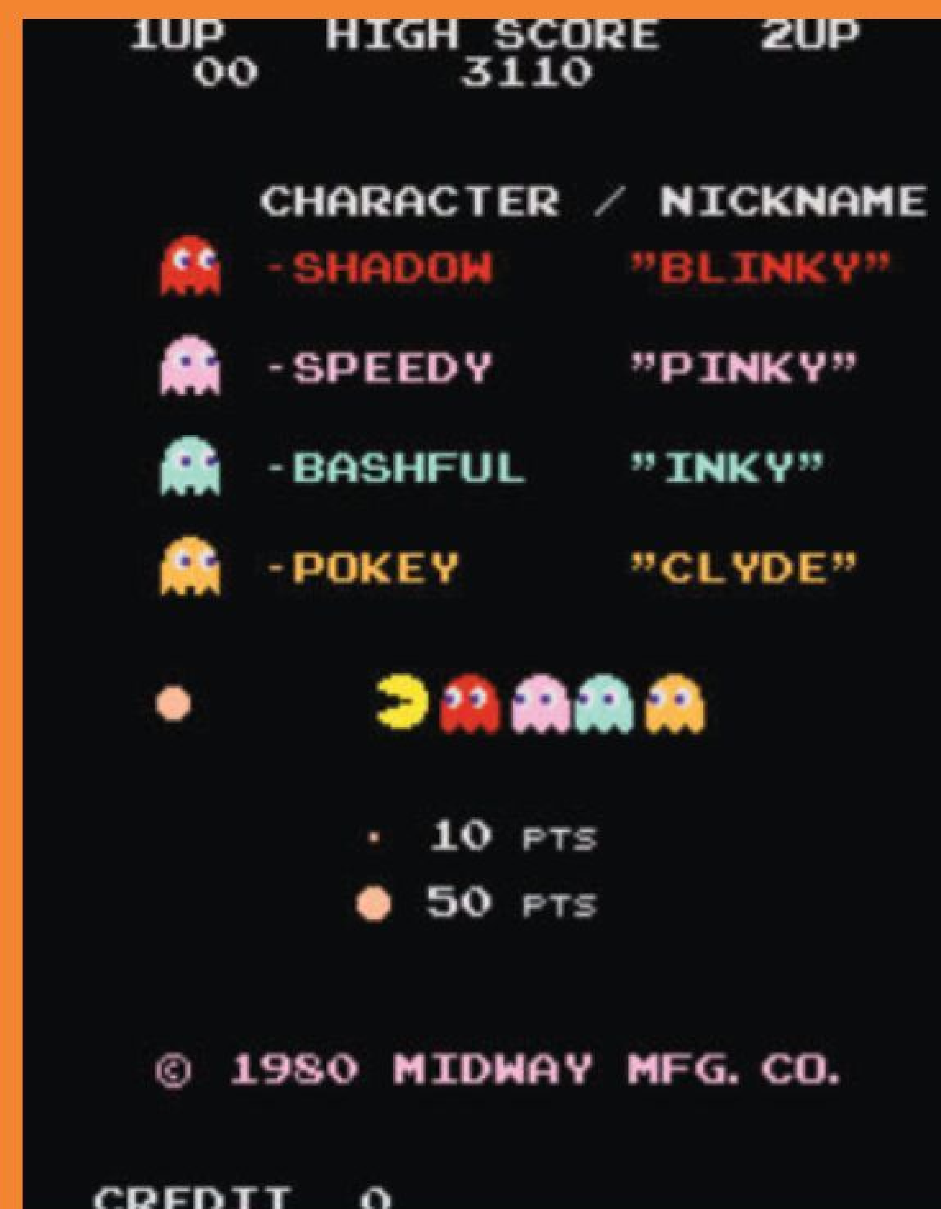
Gut, auf dem Atari VCS 2600 sah *Pac-Man* nicht gerade besonders schick aus. Auch die „wacka wacka wacka"-Klänge beim Verputzen der Pillen mussten daheim einem schlichten „dong dong dong" weichen. Aber das störte mich und meine Freunde kein Stück. Ich erinnere mich lebhaft, wie wir ganze Nachmittage das Wohnzimmer in Beschlag nahmen, um mit ungebrochener Begeisterung zu zocken. Bis meine Mutter ins Zimmer trat und verkündete: „So, jetzt wird erst mal gelüftet!" Schon damals waren Videospiele eine mitunter schweißtreibende Angelegenheit.

Bereits 1981 hieß es: Was erfolgreich ist, wird kopiert! So überflutete eine Heerschar von Klonen so ziemlich alle Systeme, die es gab. Auf dem ZX-81 hieß das Spiel arg kreativ *Zac-Man*, auf dem TRS-80 *Gobbleman*, der TI-99/4A punktete mit *MunchMan*. Das Spielprinzip „Sammle Punkte ein und nimm dich vor Gegnern in Acht" inspirierte unter anderem Ataris Spielautomat *Mouse Trap*, während Coleco *Lady Bug* in die Spielhallen und auf die Konsolen brachte.

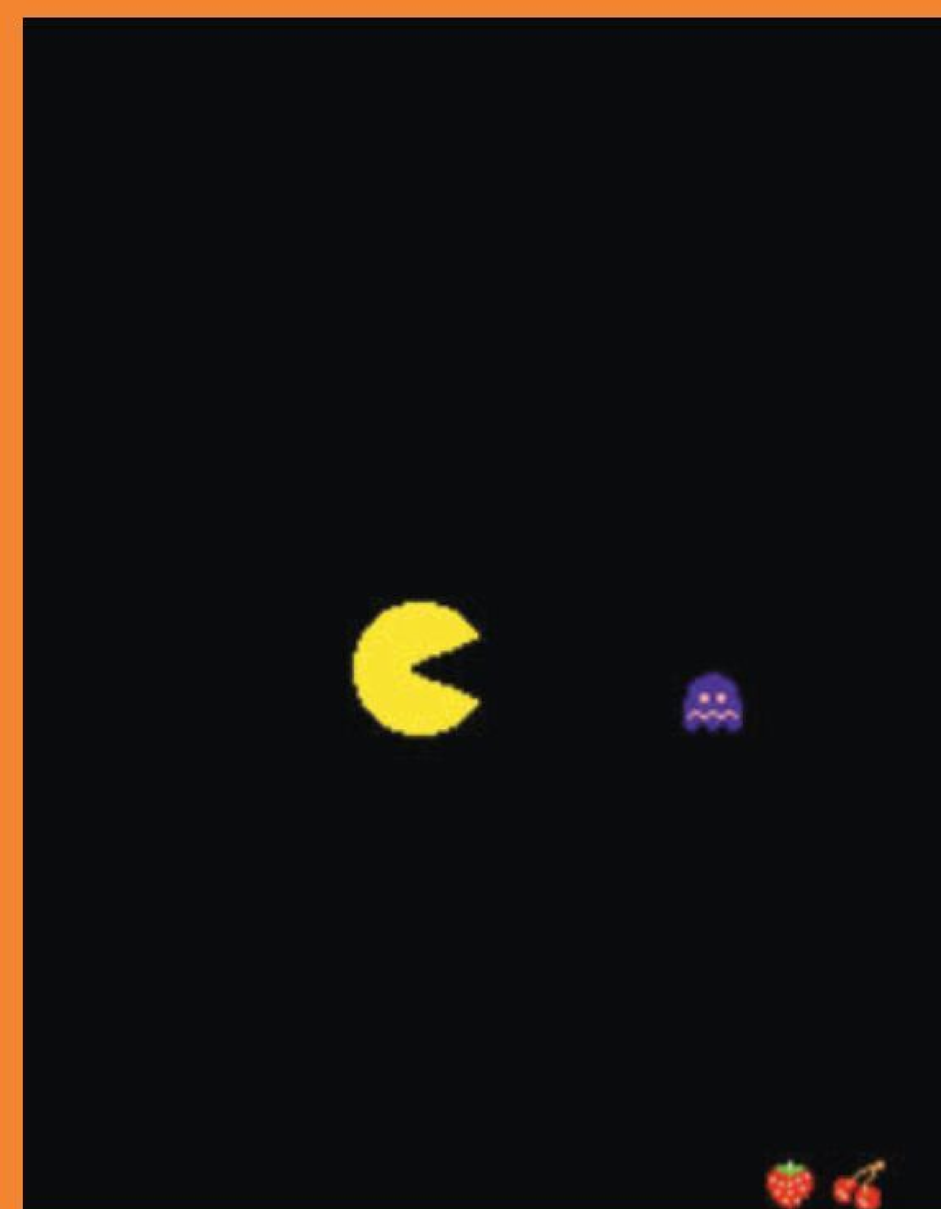
Offizielle Nachfolger waren *Ms. Pac-Man* (1982) mit neuen Labyrinthen und neuer Monster-KI und *Jr. Pac-Man* (1984), in dem das Spielfeld erstmals breiter als der Monitor war. Dass die vier Geister Inky, Blinky, Pinky und Clyde, die nach dem Verzehr einer Super-Pille Reißaus nehmen, unterschiedliche Jagdverhalten besitzen? Das habe ich erst Jahrzehnte später herausgefunden.

Namco wagte sich indes an andere Genres: 1984 erschien der Side-Scroller *Pac-Land*, quasi der Urahn von *Alex Kidd, Wonder Boy* und *Ghosts 'n' Goblins*. 2000 folgte das erste 3D-Action-Adventure *Pac-Man: Adventures in Time*. Im Kino tat sich unser Held zuletzt bei *Ralph reichts* (2012) als Shrimps futternder Partygast hervor, im sträflich unterbewerteten *Pixels* (2015) taucht sogar sein Vater Toru Iwatani in einer Gastrolle auf. Er ist ein Spielhallentechniker. Doch gespielt hat den Charakter wiederum Denis Akiyama – weil der echte Iwatani meinte, dass sein Englisch nicht gut genug sei.

Wenn ich heute *Pac-Man* spielen will, habe ich die Qual der Wahl. In diversen Namco-Oldie-Sammlungen ist das Spiel natürlich mit von der Partie, für die Switch erschien unlängst *Pac-Man 99*, ein Battle-Royale-Spektakel für, richtig, 99 Spieler. Eine interessante Alternative ist die *Pac-Man Championship Edition* (2007), an der Iwatani-san mitgearbeitet hat und die das Spielprinzip mit auf den ersten Blick frevelhaften Innovationen wie variablen Leveln und Zeitrennen in die Gegenwart versetzt. Ähnlich grandios ist der Nachfolger *Pac-Man Championship Edition 2* (2016, alle Konsolen und PC). *





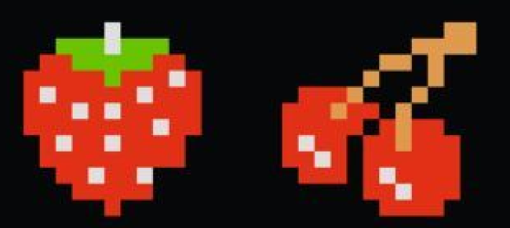


HIGH SCORE 2UP

3530 3530 3100







MAKING OF

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ Dark Alliance

ZWEI STUDIOS SCHAFFTEN DAS KUNSTSTÜCK, DIE AUF PC SEHR KOMPLEXE *BALDUR'S GATE*-SAGA ALS ACTION-ROLLENSPIEL AUF KONSOLE ZU PORTIEREN. WIR SCHAUEN UNS DIE KOMPLEXE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE VON *DARK ALLIANCE* NOCH EINMAL AN.



» [PS2] *Dark Alliance* wird nach dem ersten Akt immer spektakulärer.



ERIC DEMILT
Eric arbeitete schon 1993 an der Enhanced CD-ROM-Version von *SimCity*. Heute ist er Produzent bei Obsidian Entertainment und schreibt unter anderem an der Fortsetzung von *The Outer Worlds*.



» [PS2] Dieser Händler taucht in beiden Teilen auf.

Für PC-Rollenspieler war *Baldur's Gate* Ende 1998 eine Offenbarung, belebte es doch das Genre der auf *AD&D* basierenden Rollenspiele, ach was, das gesamte Genre auf beeindruckende Art und Weise wieder. 2001 tauchte mit *Dark Alliance* eine Version für Konsolen auf, die zwar deutlich actionlastiger war als das PC-Original, aber dennoch auf ihre eigene Art überzeugen konnte.

Besonders die Detailtreue ist uns in Erinnerung geblieben. Töpfe, Kisten und Fässer zersprangen physikalisch korrekt, wenn man sie einschlug. Waren alle Gegner in einem Raum besiegt, lagen dort Zombie-Gliedmaßen und Rattenhälften herum. Oder ein halber Zombie, der immer noch herumkroch, um dem Spieler an den Knöcheln zu knabbern.

Waffen, Rüstungsteile und Tränke werden massenhaft von getöteten Gegnern zurückgelassen, und Goldhaufen enthalten laut Grafiker Jason Wiggin tatsächlich die genaue Anzahl an Münzen, die in die Tasche des Spielers wandern! Vom ersten Raum an, in dem man den Keller einer Taverne von Ratten befreit, fällt dieser Detailreichtum auf.

Möglich machte das alles die Snowblind-Engine, entwickelt vom gleichnamigen Studio. Das war bis zu diesem Zeitpunkt hauptsächlich für das N64-Rennspiel *Top Gear Overdrive* (1998) bekannt. 1999 arbeitete Snowblind an einem eigenen „3D-Diablo-Spiel", während Publisher Interplay nach einem Weg suchte, BioWares *Baldur's Gate* irgendwie auf Konsolen zu bringen. Da sahen Black-Isle-Chef Feargus Urquhard und Produzent Eric DeMilt eine Technikdemo der Snowblind-Engine. Eric erinnert sich: „Die Engine war erstaunlich.





FAKTEN

- » **PUBLISHER:** INTERPLAY ENTERTAINMENT
- » **ENTWICKLER:** SNOWBLIND STUDIOS/BLACK ISLE STUDIOS
- » **ERSCHIENEN:** 2001, 2004
- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION 2, GAMECUBE, XBOX, GAME BOY ADVANCE
- » **GENRE:** ACTION RPG



» [PS2] Diese Bardame soll uns mit ihren hervorstechenden Eigenschaften beeindrucken.

Sie wurde in der gesamten Branche populär, zum Beispiel für die coolen Effekte zur Wasserverformung. Und das schon in einem frühen Stadium. Das Team dahinter strahlte Zuversicht und Leidenschaft aus."

Mit Black Isle im Rücken, die sich um die Musik, Qualitätssicherung und Story für das Spiel kümmerten, konnte sich Snowblind auf die Grafik und die Technik von *Dark Alliance* konzentrieren. Besonders gut kommt die Optik zur Geltung, wenn man einen NPC anspricht und die Kamera nahtlos von der Draufsicht in die Ego-Perspektive übergeht. „Wir haben überhaupt keine eigenen Modelle für diese Perspektive erstellt", erinnert sich Jason Wiggin. „Wann immer die Kamera in diese interaktive Szene wechselt, ist es das gleiche Modell wie vorher."

Sogar die Gesichter waren ausdrucksstark und vollständig animiert. „Ich modellierte den Ranger-Charakter. Seine Ohren, seine Zähne, sogar die Fingernägel", sagt Jason. „Er bestand wohl aus 5.000 Polygonen. Ezra Dreisbach, der die Engine mit programmiert hat, konnte die Charaktere sehr flüssig animieren."

Ohne Frage ist *Dark Alliance* ein unkompliziertes Hack-and-Slay-Rollenspiel, das das deutlich tiefgründigere PC-Ori- ▶

HELDEN GESUCHT

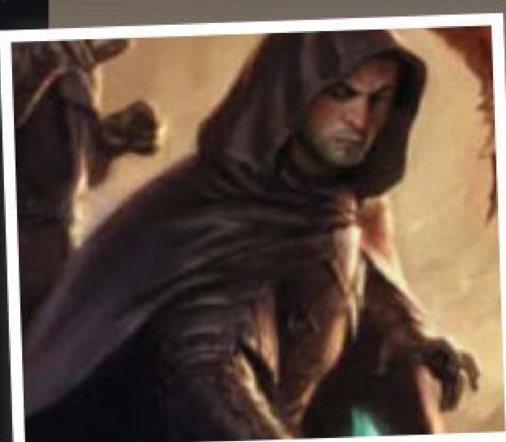
Die Helden in *Dark Alliance II.*

ALLESSIA FAITHHAMMER



Die Klerikerin verfügt über eine mächtige Mischung aus Fähigkeiten, die Feuerstürme und Heilungszauber umfassen, sowie eine beeindruckende Panzerung.

ARTEMIS ENTRERI



Wer das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „Extrem" abschließt, schlüpft in die Rolle des Attentäters Artemis, der vor allem für seine Rivalität mit dem Dunkelelf Drizzt Do'Urden bekannt ist. Er ist ein Meister der Tarnung.

BORADOR GOLDHAND



Der Zwerg sieht toll aus, greift in seine tiefe Trickkiste und findet dort Fallen, mit denen er seine Feinde angreifen kann – einschließlich Sprengstoff und Rauchpulver.

DORN REDBEAR



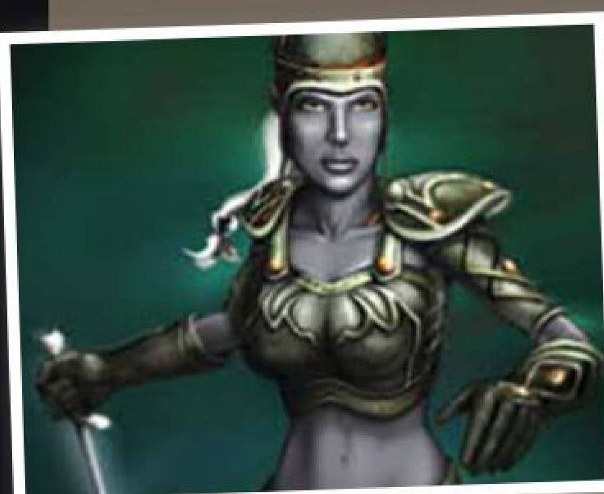
Der massige Barbar (und *Conan*-Verschnitt) verdankt seine Existenz wahrscheinlich ein wenig Arnie und *Diablo II*. Seine Berserker-Angriffe, Todesstöße und impulsive Wut entsprechen so ziemlich dem Klischee.

DRIZZT DO'URDEN



Drizzt wird nach dem Durchspielen freigeschaltet und ist ein Waldläufer, der mit zwei Krummsäbeln ausgestattet ist. Er ist auch die Hauptfigur im 2021 erschienenen *Dungeons & Dragons: Dark Alliance*.

VHAIDRA UOSWIIR



Eine Dunkelelfin und Nonne, die Fäuste und Füße sprechen lässt. Sobald sie mehr Erfahrung gesammelt hat, kann sie ihre bemerkenswerte Geschwindigkeit mit chirurgischer Präzision kombinieren.

YSURAN AUONDRIL



Ysuran ist ein launischer Mondelfen-Nekromant. Einige seiner stärkeren Zaubersprüche saugen seinen Gegnern die Energie ab oder töten sie mit dunkler Energie. Er kann Untote beschwören, die ihm im Kampf helfen.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CHAMPIONS OF NORRATH
SYSTEM: PLAYSTATION 2
JAHR: 2004

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
SYSTEM: PLAYSTATION 2
JAHR: 2005

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH (IM BILD)
SYSTEM: PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC
JAHR: 2011



JONATHAN HALES

Nach Interplay arbeitete Jonathan an Titeln für Sony, Disney und Midway. Seit einem Motorradunfall 2006 ist er vom Hals abwärts gelähmt. „Ich würde mich selbst nicht als gehandicapt bezeichnen", sagte er 2013 dem Magazin *Casual Connect*. „Du hast absolut keine Grenzen bis auf die, die du dir selbst setzt!"



DAVID MALDONADO

Nach *Dark Alliance II* schloss sich David Obsidian an, bevor er zu Blizzard ging. Dort verbrachte er ein Jahrzehnt damit, Storys für *World of Warcraft* zu schreiben, bevor er an der Konsolenversion von *Diablo III* arbeitete. Er ist derzeit bei Amazon, assistiert bei New World und sucht nach dem nächsten großen Projekt.

NEUE ALLIANZ

Das Original und der Nachfolger im Geiste von 2021.

Eine der vielleicht größten Überraschungen in diesem Jahr war die Wiederveröffentlichung von *Dark Alliance* auf modernen Konsolen (und auch dem PC), komplett in 4K und mit Widescreen-Unterstützung. *Dark Alliance II* soll irgendwann folgen. Das alles passierte im Fahrwasser des 2021 erschienenen Reboots *Dungeons & Dragons: Dark Alliance*, das als geistiger Nachfolger der Klassiker vermarktet wurde. Benjamin Braun würdigte im Test für *GamersGlobal.de* (Wertung: 6.0) den Titel so: „Empfehlen möchte ich es nicht – allerdings würde ich Fans solider D&D-Settings und launiger Haudrauf-Action auch nicht dringend davon abraten.“ Und Manuel Fritsch meckerte in *GamePro* (Wertung: 64) über „das strunzdumme Gegnerverhalten“, eine „uninspiriert erzählte Geschichte“ und „unfaire One-Hit-Tode“.



ginal auf ein für das Konsolen-Publikum passendes Format reduzierte. Gerade dies erforderte aber eine reibungslose Zusammenarbeit mit *Baldur's Gate*-Lizenzinhaber Wizards of the Coast – und sorgfältiges Abwägen, welche *AD&D*-Regeln zugunsten der Spielbarkeit gestrichen werden sollten.

„Wir waren alle *AD&D*-Nerds, aber für die Konsolen mussten wir Kompromisse eingehen“, erklärt Eric. „Also bei allem Respekt, Konsolenspieler wollen kein Zauberbuch lesen und nur einen Zauber pro Tag aussprechen können.“ Wizards of the Coast verstand das. Sie genehmigten auch die 3D-Modelle der Charaktere, obwohl bestimmte Monster nicht ganz so wie im offiziellen Regelbuch aussahen.

Dark Alliance blieb seinen PC-Wurzeln dennoch treu. Die verfügbaren Waffen waren ähnlich, und legendäre Kreaturen wie Beholder, Bugbears und weiße Drachen waren ebenfalls dabei. Es war ein Light-Rollenspiel zu einer Zeit, als Konsolenspieler beim Begriff „Rollenspiel“ an die stacheligen Frisuren der *Final Fantasy*-Charaktere dachten.

Schon der Einstieg war extrem vereinfacht: Man wählte aus Zwergkämpfer, Bogenschütze und Elfenmagierin seinen Charakter und landete nach kurzer Intro-Sequenz in einer Taverne, wo schnell die grundlegenden Spielmechaniken erlernt wurden. Dank der leistungsstarken Engine war der Titel grafisch eine Pracht. Von Berggipfeln gab es atemberaubende Ausblicke, während in den Abwasserkanälen das Wasser in scheinbar bodenlose Gruben lief.

Grafisch stellt die *Dark Alliance*-Engine eine wesentliche Verbesserung gegenüber der Infinity Engine des PC-*Baldur's Gate* dar. Infinity konnte nur 2D-Sprites und statische Umgebungen rendern. Die *Dark Alliance*-Engine hingegen nutzte die Funktionen der PlayStation-2-GPU, darunter dynamische Beleuchtung, Echtzeit-Schatten und 3D-Modelle von Charakteren und Umgebung. Akustisch überzeugte die Konsolenvariante ebenso wie die PC-Vorlage, wobei die Dialoge von Schauspielern wie John Rhys-Davies, Tony Jay, Jennifer Hale und Cam Clarke eingesprochen wurden.

Zu Beginn der 2000er Jahre kämpfte Interplay mit finanziellen Problemen. Im Glauben, dass mit *Dark Alliance* auch auf dem PC Geld zu verdienen sei, kontaktierten Feargus Urquhart und David Perry von Interplay die polnischen Entwickler CD Projekt. Ein PlayStation-2-Entwicklungskit wurde nach Polen gebracht, und das spätere *The Witcher*-Erfolgsstudio begann mit der Arbeit. Doch schon wenig



» [PS2] Kurzer finaler Showdown mit Eldrith.



» [PS2] Die Regentropfen sind physikalisch korrekt berechnet.





» [PS2] Feuerfallen müssen Timing-basiert umkurvt werden.



» [PS2] Der Detailgrad von Charakteren und Feinden ist sehr hoch.





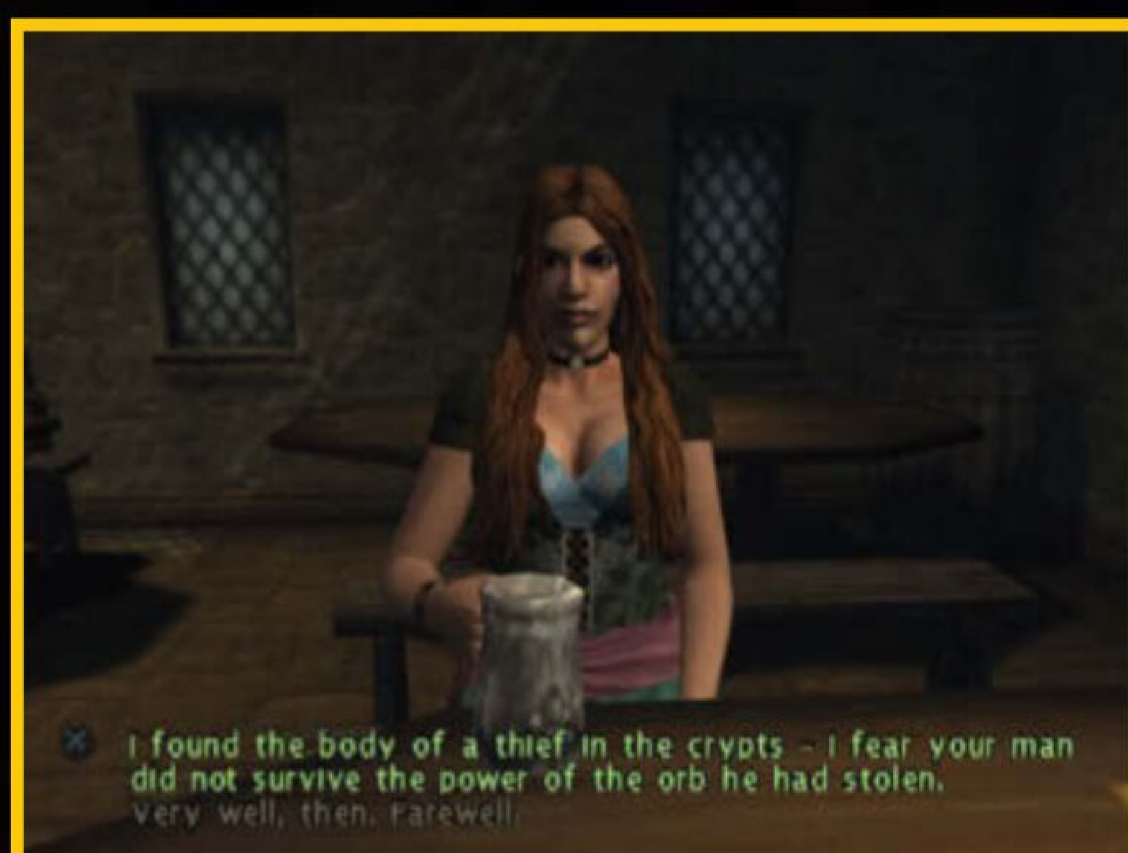
später brach Interplay die Entwicklung der PC-Fassung ab. 2004 erschien noch das von den Black Isle Studios produzierte *Dark Alliance II*. Ein dritter Teil wurde in der Projektphase abgebrochen, weil sich Interplay die Lizenz zur Nutzung des *Dungeons&Dragons*-Labels von Wizards of the Coast nicht mehr leisten konnte.

Snowblind konzentrierte sich nach Teil eins auf die Entwicklung von *EverQuest*-Add-ons, beginnend mit *Champions of Norrath*. Im November 2003 reichte das Studio eine Klage gegen Interplay ein: Snowblind behauptete, dass Interplay ihre Engine in mehreren Spielen ohne Erlaubnis verwendet und Lizenzgebühren aus dem Verkauf dieser Spiele einbehalten habe. Es war ein trauriges Ende einer (wie Eric und Jason sagen) großartigen Publisher-Entwickler-Beziehung. Den Fans war es egal: Sie freuten sich über zwei weitere gelungene Spiele mit der Snowblind-Engine, nämlich *Dark Alliance II* und *Champions of Norrath*.

Als Black-Isle-Veteran David Maldonado, der als Designer bei *Icewind Dale II* und *Planescape*: *Torment* tätig gewesen war, 2002 als Chefdesigner für *Dark Alliance II* engagiert wurde, stürzte er sich mit Verve darauf: „In den ersten Wochen gab es nur mich allein in einem Raum", erinnert er sich. „Ich spielte immer wieder den ersten Teil durch und füllte Listen mit Notizen und Zahlen. Wie viele Akte? Wie viele neue Monster? Natürlich brauchten wir neue Charakterklassen!"

Mit einer engen Frist und den finanziellen Problemen Interplays im Kreuz war David in seinem dunklen Raum im Prinzip das komplette Vorproduktionsteam, was auch Grafiker Jonathan Hales bestätigt: „Wir waren unter einem solchen Zeitdruck, dass es gar keine richtige Pre-Production gab", lacht er.













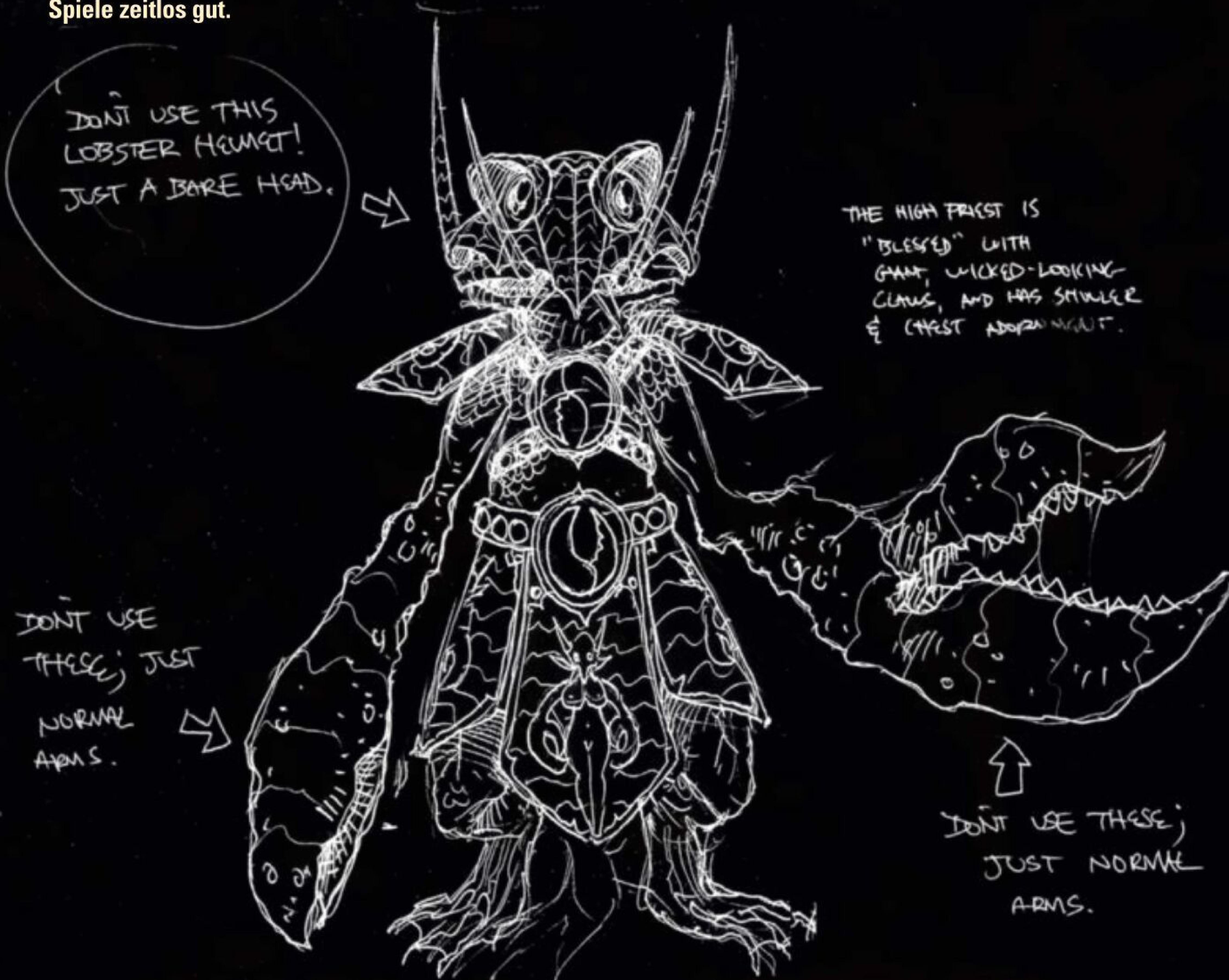
» [PS2] Als Koop-Titel sind diese Spiele zeitlos gut.

Im zweiten Teil finden sich deutlich mehr Berührungspunkte zur PC-Version. Eine Weltkarte zum Beispiel, die zudem den erneuten Besuch von bereits absolvierten Bereichen ermöglicht. Jeder Charakter hat seine eigene persönliche Quest, die man mit einem anderen Charakter nicht erleben konnte. Auch die Charakterklassen waren detaillierter.

David und das Team gaben alles, um *Dark Alliance II* innerhalb von neun Monaten fertigzustellen, mit einem Team, das niemals mehr als 13 Personen umfasste. Als wichtige Neuerung belegte David einen Button auf dem Gamepad, um rasch durch die größere Menge an Zaubern und Fähigkeiten zu navigieren. Die Kämpfe gegen allerlei Schergen und Monster waren rasant und funktionierten auch im Multiplayer-Modus – allerdings konnten nur zwei Spieler antreten.

Von den fast 50 neuen Schauplätzen blieben allerdings einige unter dem Niveau des Erstlings zurück, wie Jonathan zugibt: „Manchmal war uns der Inhalt wichtiger als das Feintuning. Allerdings haben wir die Umgebungsgrafik verbessert. Die war uns im ersten Teil viel zu eintönig. Wir fügten erheblich mehr individuelle Texturen und animierte Objekte hinzu."

Durch Davids Erfahrungen mit *Icewind Dale II* und *Planescape: Torment* ähnelt *Dark Alliance II* stärker den großen PC-Vorbildern. Er gab sich viel Mühe, es möglichst allen Fans recht zu machen: „Die Leute spielen *D&D* sehr unterschiedlich. Sitzen drei Gruppen am gleichen Spiel, kommt dreimal etwas anderes dabei heraus. Ich wollte möglichst alle unterhalten. Es trieb mich fast in den Wahnsinn, aber wollte die Vorlage so exakt wie möglich





» [PS2] *Dark Alliance II* bot eine größere Auswahl an Helden.



» [PS2] Einige der Levels waren ein bisschen verrückt.



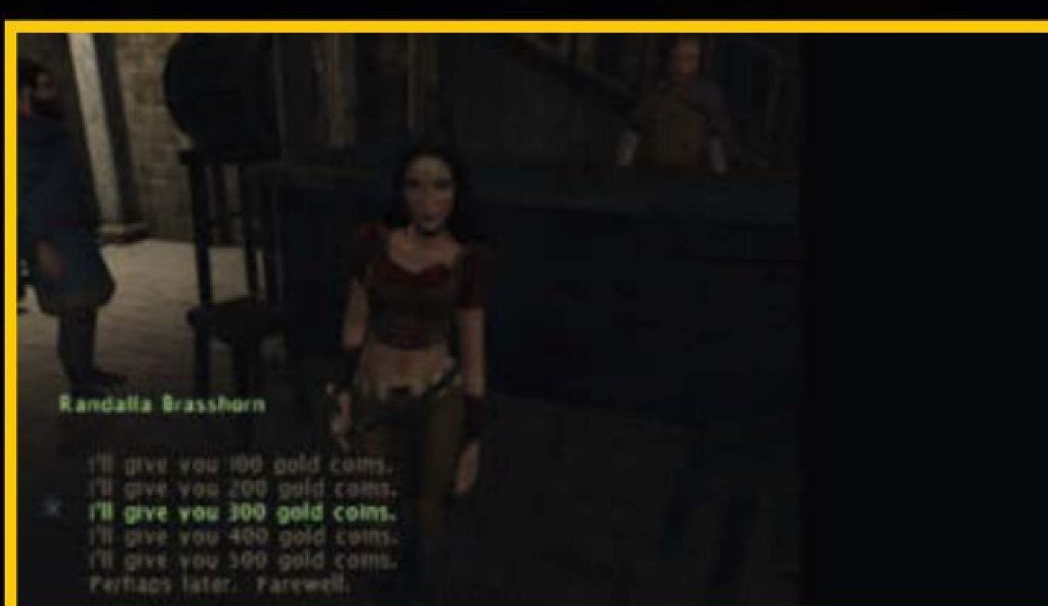
» [PS2] Eine temperamentvolle Schurkin.







» [PS2] Im zweiten Teil war die Joypad-Belegung deutlich sinnvoller.



» [PS2] Die Dialoge erreichten bei Weitem nicht die Güte der PC-Version.

ins Spiel übersetzen. Zum Beispiel diese seltsamen Namen wie Draezen Direhand. Aber so wurden Barbaren aus diesem Teil der Welt genannt, deswegen musste auch dieses Detail passen."

David und Jon malen das Bild eines kleinen und begeisterten Teams, während um sie herum die Muttergesellschaft Interplay zerbröselte. „Irgendwann konnten manche Mitarbeiter ihre Gehaltsschecks nicht mehr einlösen, weil sie nicht länger gedeckt waren", erinnert sich David. Zu dieser Zeit entwickelten er und einige Kollegen die Idee, ein eigenes Studio aufzubauen – das spätere Obsidian Entertainment. Als die Probleme bei Interplay immer weiter zunahmen, wurden drastische Design-Entscheidungen getroffen. „Wir haben buchstäblich den ganzen fünften Akt gestrichen, 20 Prozent des Spiels", bedauert David. Das erklärt das ungewöhnlich abrupte Ende von *Dark Alliance II*.

Die veröffentlichte Fassung endet mit der Tötung Mordocs und der Befreiung der Stadt Baldur's Gate. Aber wie sollte das Spiel ursprünglich enden?

Nach Akt 4 wäre es so weitergegangen: Ein Diener in einem altägyptisch angehauchten Raum beichtet einem steinernen Sarkophag, dass Mordoc versagt habe und Baldur's Gate noch stehe. Der Sarko- ▶

TASCHEN-RPG

Die Version für den Game Boy Advance war ambitioniert.

Die Game-Boy-Advance-Konvertierung wurde von Magic Pockets entwickelt, einem europäischen Team, das seine Fähigkeiten bereits mit *Road Rash Jailbreak* und EAs *Quidditch World Cup* unter Beweis gestellt hatte.

Die GBA-Version folgt genau der gleichen Handlung wie das große *Dark Alliance*. Statt in 3D ist die Darstellung aber klassisch isometrisch. Um *Dark Alliance* auf dem kleinen Bildschirm des GBA darzustellen, mussten viele Abstriche gemacht werden. So können nur wenige Sprites gleichzeitig angezeigt werden, dafür sind die gleichen Ausrüstungs- und Erfahrungssysteme vorhanden, um einen von drei Helden kräftig hochzuleveln.

Aufgrund der geringen Speicherkapazität des Moduls fehlte unter anderem die Musik während des Spiels – aber was in den Dungeons wirklich vermisst wird, ist die Map für den Überblick.





NORRATH VS. SCHWERTKÜSTE

Zwei Spiele mit der gleichen Engine.

Nach *Dark Alliance* gingen Snowblind und Interplay getrennte Wege, verwendeten aber beide die Engine in ihren nächsten Spielen: Snowblind in *Champions of Norrath* (eine Art „Everquest-Dark-Alliance"), Interplay respektive Black Isle für *Dark Alliance II*. Beide Spiele haben also dasselbe Grundgerüst, aber was unterscheidet sie?

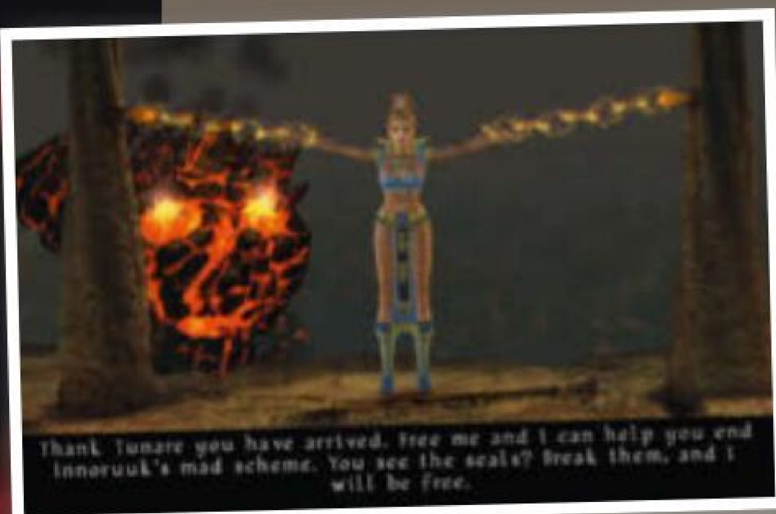




STEUERUNG



David legte einen Schulterknopf als Hotkey fest, was die Bedienung vereinfachte. *Norrath* hatte keine solche Lösung. Dafür verzichtete es auf die überflüssigen Sprungpassagen.



CHARAKTERE

Norrath erlaubte einige Charakteranpassungen, nämlich den Hautton und das Geschlecht jedes der fünf Helden zu ändern. Den Helden fehlte jedoch im Vergleich zu *Dark Alliance II* die Persönlichkeit. Und die bekloppten Namen.

MULTIPLAYER



Snowblind rüstete *Norrath* mit Vier-Spieler-Koop (warum haben sie nicht gleich fünf gemacht?) sowohl online als auch offline aus. Das war ein deutlicher Vorsprung gegenüber dem Zwei-Spieler-Koop offline in *Dark Alliance II*.



SETTING

Champions of Norrath ist eine gute Erweiterung für das MMO Everquest, die bei aller Ausgestaltung aber keine Chance hat, mit der über Jahrzehnte gewachsenen *D&D*-Lore mitzuhalten.







» [PS2] Teil zwei ließ alte Gebiete mit neuen Feinden wieder aufleben.

phag antwortet, dass Mordocs Scheitern die heilige Mission nicht unterbrechen werde – und befiehlt seinem Diener, „die Armee vorzubereiten“. Im gestrichenen fünften Akt hätten die Helden also den wahren Anführer des dunklen Bündnisses bekämpft: einen dämonischen Pharao, der seinen Sarkophag verlässt und die gesamte Bevölkerung der Schwertküste in Untote verwandeln will.

„Es tut mir so leid um das Szenario“, seufzt David. „Man kommt in diese schöne Wüste mit Oasen, Städten und Tempeln. Man redet mit diesem Sarkophag, und der Pharao darin versucht, einen davon zu überzeugen, dass die Welt viel besser wäre, wenn alle untot wären.“ Der Vorschlag wäre natürlich abgelehnt worden, worauf der Spieler diesen finalen Gegner, den David als „verrückte Mecha-Mumie“ beschreibt, bezwingen hätte müssen.

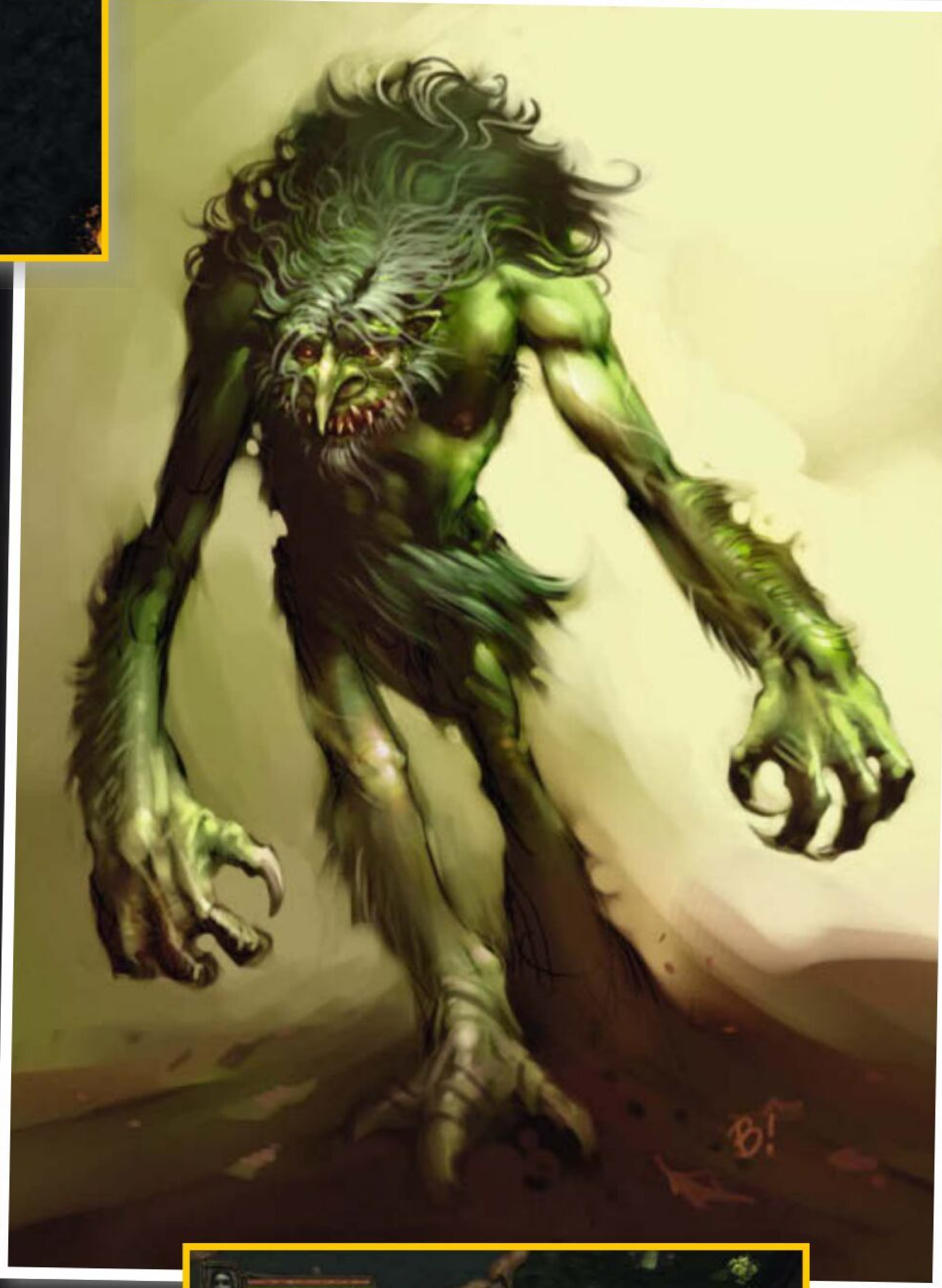
Die späten 1990er und frühen 2000er Jahre waren eine Zeit für sich. Die oberweitenstarke Lara Croft erlebte ihre Blütezeit, und *D&D* wurde immer noch durch Pin-up-artige Fantasy-Cover und steife männlich sowie weibliche Klischee-Helden definiert. Aus diesem Zeitgeist heraus betrachteten Marketingteams das Konsolenpublikum, das als jünger und weniger reif als das PC-Publikum galt. Und so trifft man in *Dark Alliance* als ersten NPC eine vollbusige elfische Barkeeperin. Dies ist keineswegs typisch für alle anderen NPCs des Spiels, doch diese Figur als erste einzusetzen spricht für sich.

Die Fortsetzung war schon etwas differenzierter. Einerseits gab es Vhaidra, deren String geradezu unpraktisch hoch aus der Hose rausguckte, andererseits war da Allessia, die wie eine Vorlage für Brienne aus *Game of Thrones* anmutet: eine selbstbewusste und körperlich starke Frau, die auch gestandene Mannsbilder jederzeit über ihre Schulter werfen konnte.



» [PS2] Es gibt viele packende Bosskämpfe in *Dark Alliance II*.





„So war das damals in der Gaming-Industrie“, sagt Jon vorsichtig. „Wir haben Charaktere erschaffen, dann gab es ein Hin und Her zwischen Marketing- und Teammitgliedern, und irgendwie musste alles auf die Zielgruppe der Konsolenspieler zugeschnitten werden.“

Der erste Charakter, der in Teil zwei auftaucht, Randalla, unterschied sich allerdings von der Elfenwirtin nur in Details. „Sie sollte eine Art Hommage an die Barlady aus dem ersten Spiel sein“, so Jon. „Ich war ein 21-jähriger weißer Kerl in einem Team anderer weißer Jungs um die 20. Wir hatten doch keine Ahnung! Aus heutiger Sicht würde man das sicherlich anders machen.“

Die beiden *Dark Alliance*-Spiele schafften es, die *Diablo*-Formel erfolgreich in den *D&D*-Hintergrund zu übersetzen, inklusive 3D-Grafik und für Gamepads angepasster Kontrolle – *Diablo* selbst schaffte den Sprung erst über ein Jahrzehnt später. Doch während *Diablo III* und viele andere Action-RPGs sorgfältig um Sucht-Spielmechaniken herumkonzipiert wurden, mit einer Vielzahl von Truhen, Items, Gegnertypen sowie ständiger Ausrüstungs- und Skill-Optimierung, hatten die *Dark Alliance*-Spiele nichts von alledem. Sie waren einfach Action-Rollenspiele, in denen alle Truhen, Objekte und Upgrades der fortscheitenden und sorgfältig geschriebenen Kampagne dienten.

Freischaltbare Charaktere wie der legendäre Drizz't Do'Urden und (in der Fortsetzung) Artemis Entreri waren nicht hinter einem DLC weggesperrt, sondern die Belohnung fürs Durchspielen der Kampagne. So triggerten diese Spiele ebenfalls das Belohnungszentrum des Spielergehirns, ohne sich manipulativ zu anzufühlen.

In diesem Sinne hatte die *Dark Alliance*-Serie vielleicht mehr mit ihren PC-Vorfahren gemeinsam, als man denkt. Denn sowohl beim einen als auch beim anderen taucht man ein in eine reichhaltige, dunkle Fantasy-Welt, anstatt einem endlosen Grind zu verfallen. Ja, die reichhaltigen Storys, Nebenquests und persönlichen Hintergründe der PC-Kollegen fehlten den Konsolen-Inkarnationen – aber dafür fällt die damals erstaunliche Technik selbst heute noch positiv auf. *



» [PS2] Gleich wird aufgelevelt!

EIN TRIBUT AN Falcom

NACH 40 JAHREN FIRMENGESCHICHTE IST NIHON FALCOM LÄNGST EIN ANGESEHENER NAME, DER FÜR UNABHÄNGIGKEIT UND KREATIVITÄT IM GENRE DER ROLLENSPIELE STEHT. WIR TRAFEN TOSHIHIRO KONDO, DEN GESCHÄFTSFÜHRER DER FIRMA, UM MIT IHM ÜBER DIE VERGANGENHEIT, GEGENWART UND ZUKUNFT DES STUDIOS ZU SPRECHEN.

Seit Falcom 1981 aus der Taufe gehoben wurde, hat die Firma über 80 Spiele herausgebracht – ziemlich genau zwei pro Jahr. Es ist keine Übertreibung, dass bestimmte Genres ohne den anhaltenden Einfluss des Studios heute ganz anders aussähen. Doch die Anfänge waren bescheiden. Falcom war nur einer von vielen japanischen Entwicklern und brachte es nur auf eine Handvoll inzwischen lange vergessener Titel.

1984 erschien mit *Dragon Slayer* schließlich ein Action-Rollenspiel auf zwei verschiedenen Diskettentypen sowie auf Kassette. Der Titel verkaufte sich nicht nur in Japan gut und verschaffte Falcom einen Namen, sondern schaffte es auch, im Westen mit seinen neuen Ideen zu begeistern.

Diesen frühen Erfolg auf Home-Computern baute Falcom geschäftstüchtig aus, sodass die beliebtesten Titel nicht nur für eine Vielzahl von Plattformen von Sega und Nintendo erschienen, sondern auch für die PC Engine. Eine Zeitlang lag den Spielen von Falcom ein Bestellformular bei, über das man offizielle T-Shirts, Schlüsselanhänger, Diskettenhüllen, Manga, Anime, CDs und ähnliche Fanartikel zu *Ys*, *The Legend of Heroes* oder *Xanadu* bestellen konnte. In Übersee allerdings erschienen nach wie vor nur wenige Falcom-Titel bei japanophilen Publishern, es gab keine Kontinuität.



Trotz alledem bildete sich im Lauf der Zeit eine treue Fangemeinde, die sich über Foren und Webseiten austauschte. Das sporadische Erscheinen von Falcom-Spielen im Westen hatte erst ein Ende, als sich der US-amerikanische Publisher XSEED der Falcom-Titel annahm und sie für englischsprachige Fans auf der ganzen Welt lokalisierte.

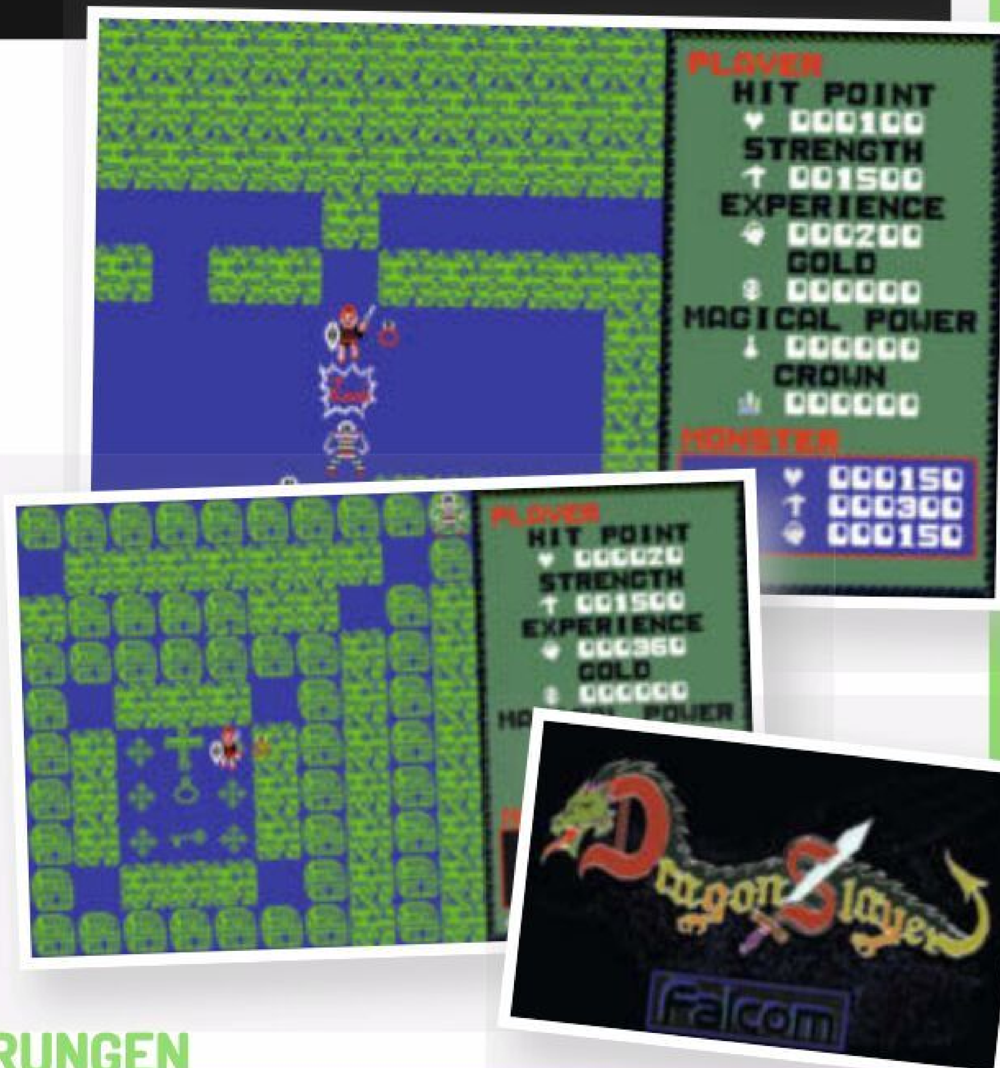
In vielerlei Hinsicht macht Falcom bis heute das, was sie immer am besten konnte: Erstens aus Erfolgen maximal Kapital schlagen, und zweitens aus den Wünschen der Fans eigene Trends schaffen, statt sich an Formaten oder Plattformen zu orientieren. Nach 40 Jahren ist Falcom im Gegensatz zu vielen anderen Studios immer noch unabhängig, wird für seine Hits gefeiert und kann mit kommerziellen Erfolgen in so gut wie jedem RPG-Subgenre aufwarten.

Ein Ende ist nicht in Sicht, wie uns Toshihiro Kondo, der Vorsitzende von Falcom, versichert: „Es wird immer Trends beim Spieldesign geben und Änderungen bei der Hardware. Wir versuchen stets, davon zu profitieren und sie proaktiv für uns zu nutzen." Wer sich für weitere Details aus der langen Geschichte von Nihon Falcom interessiert, der möge zu unseren Firmenarchiven im *Retro Gamer 2/2020* zurückblättern – hier wollen wir nun den wichtigsten Titeln des japanischen Studios Tribut zollen.

DRAGON SLAYER

DIVERSE, 1984

„*Dragn* [sic] *Slayer* ist wie kein anderes Spiel, das ihr je gespielt habt!“ So selbstbewusst wie falsch stand dies auf dem Titelbildschirm des Spiels, das für die junge Firma nicht nur ein großer Erfolg war, sondern das gesamte Genre der Action-Rollenspiele mitgestaltete. Sogar der halbwüchsige Kondo hatte davon gehört, wie er uns verrät.



KONDOS ERINNERUNGEN

„Ich war neun, als *Dragon Slayer* herauskam, und hatte zu Hause leider keinen PC zum Spielen und nur eine vage Vorstellung davon, was ein Spiele-PC überhaupt sein sollte. Dennoch hatte auch ich schon etwas von *Dragon Slayer* mitbekommen – das zeigt, wie groß das Spiel damals wirklich war.“

XANADU: DRAGON SLAYER II



DIVERSE, 1985

Nach dem Erfolg von *Dragon Slayer* wäre es für Falcom nur folgerichtig gewesen, ein Jahr später eine Fortsetzung zu bringen, die auf vertrauten Pfaden wandelte. Das hätte risikoarmen Gewinn versprochen. Doch Falcom entschied sich dagegen. Stattdessen kam mit *Xanadu: Dragon Slayer II* eine betörende Mischung aus hüpfspielartigem Seitwärts-Scroller und Monochromwelten mit Horden von Feinden, die den unvorbereiteten Helden mit Leichtigkeit überrumpeln konnten. Wie ungewöhnlich es auch sein mochte – das Spiel war und ist ein Klassiker, dem Fans aufgrund der Kombination aus klassischen Rollenspiel-Tugenden und klaustrophobischem Überlebenskampf selten widerstehen können.

YS I: ANCIENT YS VANISHED

DIVERSE, 1987

Die erste Hälfte von Adols zweiteiligem Debüt sprach mit dem mittlerweile kultigen Rempelangriff und dem rockigen Soundtrack auch Spieler an, die normalerweise keine Schwertschwinger und Zauberer präferierten – und rief sofort Kontrahenten mit ähnlichen Titeln auf den Plan.





KONDOS ERINNERUNGEN

„Ich denke, dass das Original einen solchen Charme versprühte, dass die Charaktere überdauern konnten. Aspekte wie die Schauplätze oder die traurige Geschichte, die dich doch irgendwie hoffnungsvoll zurücklässt, haben sicherlich auch dazu beigetragen. Abgesehen von diesen Elementen gab es auch solche, die dank der Spieler zur Legende geworden sind. Ich glaube einfach, dass die Entwickler das Spiel genauso lieben wie die Fans, und das ist eine unserer Stärken.“

ESSENZIELLE YS-FAKTEN

Wissenswertes über den Klassiker.

1 Wenn man Ports und Remakes mitzählt, gibt es *Ys* für über ein Dutzend Systeme.

2 Das namensgebende Land Ys wird „ies“ gesprochen, wie bei „Kies“ – und hat kein Apostroph!

3 Das Land Ys ist eine (fiktionale) Stadt an der bretonischen Küste, die einst unterging.

4 Beim Angriff solltet ihr den Gegner keinesfalls von vorn, sondern seitlich oder von hinten anrempeln.

5 Obwohl das antike Land oft erwähnt wird, kommt Adol erst im zweiten Teil tatsächlich dorthin.

SORCERIAN



DIVERSE, 1987

■ *Sorcerian* mag im gleichen Jahr wie *Ys* erschienen sein, doch die beiden Titel könnten unterschiedlicher nicht sein. Bei *Sorcerian* ging eine Gruppe von selbst erschaffenen Helden in einer Kampagne auf abgeschlossene Miniabenteuer, wobei die Figuren nicht nur Erfahrung sammelten, sondern auch grafisch alterten. Am Ende kam ein Konzept heraus, dass für ebenso viel Unverständnis wie treue Fans sorgte.





KONDOS ERINNERUNGEN

„[…] Die Spieler in Japan gliedern sich in zwei Gruppen: diejenigen, die die Freiheiten des Spielsystems schätzen, und diejenigen, die das Spiel nicht einmal mit der Kneifzange anfassen würden. Ich allerdings mag es, wenn man aus verschiedenen Titeln wählen kann, und hätte durchaus mal wieder Lust auf ein Spiel wie *Sorcerian*."

DRAGON SLAYER: THE LEGEND OF HEROES

DIVERSE, 1989

■ Nach sieben Jahren, in denen Falcom die Branche mit immer neuen Konzepten und Ideen durcheinanderwirbelte, gab die Firma schließlich nach und veröffentlichte einen Titel, der von den meisten eher als „traditionelles Rollenspiel" verstanden wurde. Hierbei läuft ein schwertschwingender Prinz Selios mit seiner Truppe über die grünen Wiesen des magischen Landes Iselhasa und kämpft gegen farbenfrohe Schleime. Doch wiederum typisch für Falcom war die Geschichte nur vordergründig simpel – in jeder Stadt und Burg gab es schrullige Charaktere und mitreißende Nebengeschichten. Diese Detailverliebtheit sollte sich später zu einem Markenzeichen der Reihe *The Legend of Heroes* entwickeln.







DINOSAUR

DIVERSE, 1990

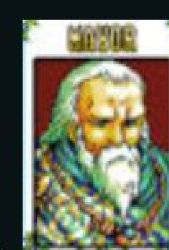
■ Der einzige Dungeon Crawler von Falcom (abgesehen vom eigenen Remake aus dem Jahr 2002) ist eine düstere Angelegenheit, angefüllt mit Tod, Opfern und dunklen Flüchen. Die Faszination zieht *Dinosaur* mit seinen durch Spielkarten dargestellten Kämpfen nicht aus Fallen oder Rätseln, sondern aus der starken Geschichte, den gesprächigen Charakteren und der bedrückenden Atmosphäre.



ZEIT FÜR EIN ABENTEUER

Wissenswertes über den Klassiker.

MAYOR



Zu Beginn des Abenteuers gibt er weise Ratschläge mit auf den Weg, erklärt die Geschichte und macht den Weg in den dahinterliegenden Wald frei.

WEAPON



Ob muskulöser Krieger, mächtiger Magier oder geschmeidiger Dieb – jeder wird hier etwas Nützliches finden: Schwerter, Ruten, Kampfhandschuhe.

ARMOR



Auch der Rüstungsverkäufer ist gut ausgestattet und bietet Schilde, Roben, Stulpen und mehr an. Für die besten Stücke werdet ihr lange sparen müssen.

ENCHANGE



Die Kristallstäbe und Silberbögen aus diesem Laden sind besonders nützlich, doch anfangs heißt es für euch nur: Bitte nicht anfassen!

MARVELER



Hier werden Wiederherstellungsgegenstände verkauft – diesen Händler besucht ihr oft. Er heilt auch Krankheiten und belebt Gefallene wieder.

INN



In allen Städten gibt es eine Herberge, und Zamhamn macht da keine Ausnahme. Für nur 5 GEM könnt ihr euch eine Mütze Schlaf gönnen.

KONDOS ERINNERUNGEN

„[…] Ich hörte damals von meinem Chef, dass Falcom viele neue Projekte aus der Taufe hob, die den Fans gefielen. Darunter war auch *Dinosaur*, das meiner Meinung nach besonders einzigartig war. Die Idee dazu war intern von einem Mitarbeiter gekommen. Das Ganze war mitten in den Serien *Ys* und *Dragon Slayer*, also muss das Konzept ein paar wichtigen Leuten bei der Firma gefallen haben!"

POPFUL MAIL



DIVERSE, 1991



■ Nach über einem Jahrzehnt tapferer Helden mit dunkler Mine und modrigen Dungeons schlug Falcom mit *Popful Mail* eine ganz andere Tonart an. Das als „magisches Fantasieabenteuer" titulierte Spiel war mit frechen Figuren gefüllt und mutete fast wie ein Anime an. Es erschien als überarbeitete Fassung für das Mega-CD – allerdings nicht wie ursprünglich geplant mit Figuren aus der *Sonic*-Reihe als *Sister Sonic*, sondern nach Protesten der Fans als klassischer Port.

KONDOS ERINNERUNGEN

Von *[Sister Sonic]* höre ich das erste Mal! Es kommt oft vor, dass eine Titeländerung gewünscht wird, wenn ein Titel in Lizenz vergeben wird, und in anderen Fällen ist eine einfache Übersetzung des Titels nicht ausreichend. Heute respektieren wir, soweit ich das sagen kann, normalerweise das Feedback des lokalen Publishers. So wurden zum Beispiel die Namen der Figuren aus der *Trails*-Serie für die englische Version geändert. Auch bei *Ys* war Adols Name zuerst in der amerikanischen Fassung anders, wobei derzeit über eine Rückänderung diskutiert wird.



THE LEGEND OF HEROES III: THE WHITE WITCH

DIVERSE, 1994

■ Aufgrund der fragwürdigen englischen Umsetzung für die PSP war diesem Titel hierzulande nie der gleiche Erfolg beschieden wie dem japanischen Original, auch wenn er vor charmanten Charakteren nur so strotzte. Während der Entwicklung stieß auch ein gewisser Kondo-san zum Team …

KONDOS ERINNERUNGEN

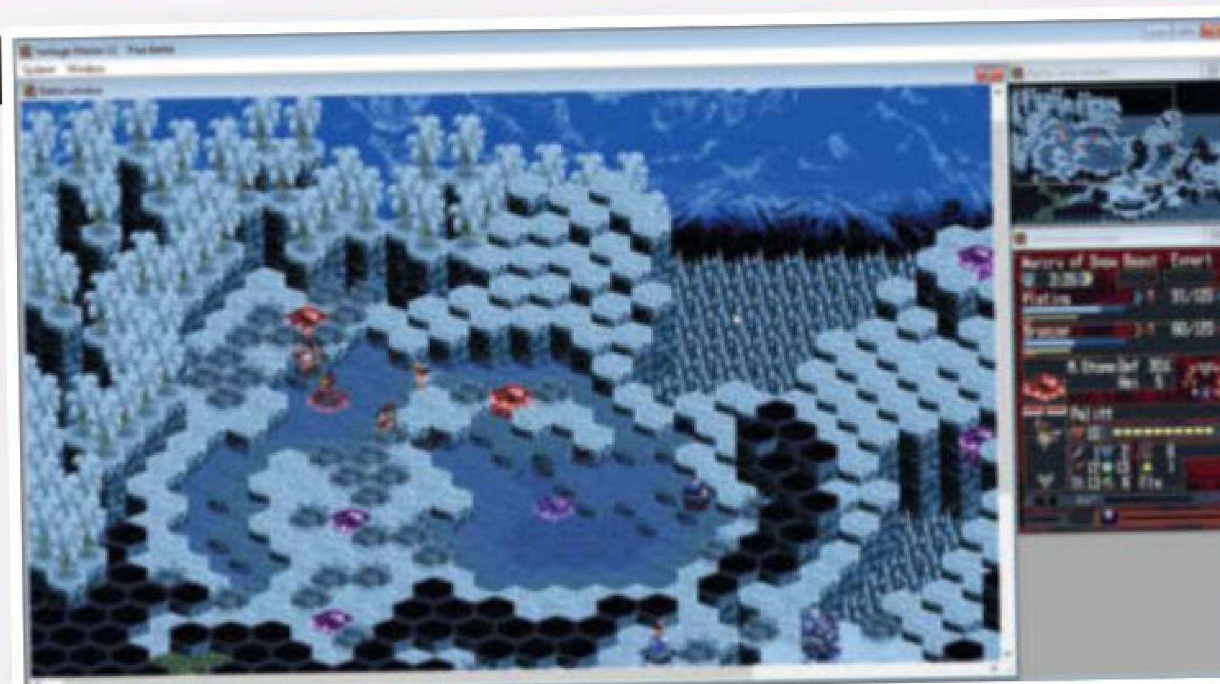
[…] Gleich an meinem ersten Arbeitstag musste ich einen Film organisieren, der an Verlage verliehen werden sollte. Mein Platz war direkt vor dem Executive Producer, also setzte ich mich ganz besonders gerade hin. Nach einer Woche sollte ich beim Debuggen von *Ys* mithelfen. Da könnte ich auch einiges erzählen [lacht]. Im gleichen Jahr stieß ich auch zu *The White Witch*.



VANTAGE MASTER ONLINE

PC, 2002

■ An diesem Punkt hatte Falcom bereits mehrere starke Marken zur Verfügung, doch die Firma ruhte sich nicht gerne auf ihren Lorbeeren aus. *Vantage Master Online* ist ein strategisches Taktikspiel auf einem Hex-Spielbrett – und wie viele hervorragende Titel leicht zu lernen, aber schwer zu meistern. Die offizielle englische Fassung wurde von Falcom selbst erstellt und war jahrelang kostenlos herunterladbar. Weshalb? Diese Frage haben wir natürlich auch Toshiro Kondo gestellt.





KONDOS ERINNERUNGEN

Was diesen Titel betrifft, sind meine Erinnerungen ein wenig getrübt, aber ich weiß noch, dass Herr Kato, der damalige Chef von Falcom, einen Bekannten engagierte, um ihn auf Englisch zu übersetzen. Ich weiß aber nicht, ob er wirklich vorhatte, die englische Fassung zu veröffentlichen. Nach längerer Diskussion meinte er: ‚Wir könnten sie doch einfach verschenken.' Er wollte, dass möglichst viele Leute das Spiel in die Finger bekamen.



KLARER VORTEIL

Dies und das über *Vantage Master Online.*

1 Dies ist der erste und einzige Serienteil, der im Original auf Englisch erschienen ist.

2 Es gibt insgesamt 27 Meister mit ihren eigenen Stärken und Schwächen. Neun davon sind Gastauftritte aus anderen Titeln von Falcom.

3 Heraufbeschworene Monster heißen Natials. Ihre Verwundbarkeit folgt nicht nur dem Prinzip „Stein, Schere, Papier", sondern auch dem Terrain.

4 Die Ursache hierfür liegt darin, dass die Meister die Wasserhöhe des Levels heben und senken können, um wasserscheue Natials zu fangen.

5 Natials können theoretisch für immer beschworen werden, man sollte also eher die feindlichen Meister attackieren.

YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM

PC, 2003

Ys VI bot sowohl eine neue Richtung als auch eine neue Optik für die Reihe, wobei es gekonnt vorgerenderte 2D-Charaktere mit dreidimensionalen Umgebungen kombinierte, was für die folgenden Jahre zum typischen Look von Falcom wurde.



KONDOS ERINNERUNGEN

Die Entwicklung von *Ys VI* wurde hauptsächlich von Kollegen durchgeführt, die bereits an Y*s I Eternal, Ys II Eternal* und dem Remake des Originals gearbeitet hatten. Die Firma beauftragte uns mit *Ys II Eternal*, doch wir baten darum, an *VI* arbeiten zu dürfen, da wir unbedingt etwas Neues machen wollten. Andererseits wollten wir auch die guten Qualitäten des Originals beibehalten. *Ys VI* ist eine Kombination dieser beiden Dinge.





OLHA: Priesterin von Alma und Nichte des Dorfvorstands von Rehda, Ord. Sie ist trotz Differenzen verantwortlich für die Rettung von Adol und seine Genesung.

HELDENRIEGE Wichtige Figuren in *YS VI.*



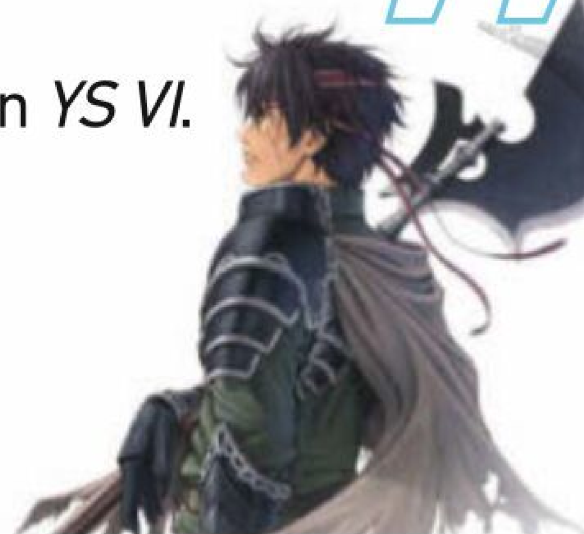
ADOL: Der rothaarige Held wird bewusstlos und allein an den Gestaden von Canaan angespült. In der Folge rettet er nicht nur seine Freunde, sondern die ganze Welt.



ISHA: Olhas jüngere Schwester ist ein gütiges Mädchen, dem Adols kurze Ohren aufgefallen sind. Außerdem hat sie unschöne Visionen grausiger Monster.



ERNST: Ein düsterer Marinekommandant, der den titelgebenden Ark of Napishtim für sich selbst erlangen will und die Quelle vieler Probleme der Inseln von Canaan ist.



GEIS: Ein furchteinflößender Hellebardenträger, der Skrupel hat, sich mit Adol anzulegen. Er duldet keine Einmischung in seine eigenen Pläne für die Inseln.

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY

PC, 2006

Dieses Werk wurde zuerst als *Legend of Heroes VI: Sora No Kiseki* vertrieben und es gab keinerlei Hinweis darauf, dass aus der Geschichte von Estelle und Joshua einmal eine umfassende Story mit mehreren Handlungsbögen über viele Jahre werden würde. Eine englische Übersetzung galt aufgrund der schieren Menge an Text lange als unmöglich und zerrte schließlich auch sehr an den Nerven aller daran Beteiligten.







KONDOS ERINNERUNGEN

Als wir die Reihe begannen, waren wir alle noch ziemlich neu und die Aufgaben erforderten unsere ganze Energie. Wir hatten schon viel zu viel Zeit mit der Entwicklung von *Trails in the Sky* verbracht, sodass der Chef eines Tages anordnete, die Arbeit zu stoppen und irgendetwas zu veröffentlichen (was letzten Ende *Trails in the Sky FC* war). So gaben wir dann auch dafür unser Bestes.



BRANDISH: THE DARK REVENANT

PSP, 2009

Dieser PSP-Exklusivtitel markierte einen weiteren Wendepunkt in der langen Historie von Falcom: dem Engagement für eine Plattform, die nicht PC hieß. Bis heute erschien das düstere Rollenspiel für kein anderes System. Obwohl das Spiel ein 3D-Remake des Klassikers von 1991 war, wurde sehr wenig verändert, was laut Falcom dazu beitrug, sowohl alte Fans glücklich zu machen als auch neue zu gewinnen.





KONDOS ERINNERUNGEN

[...] Wir arbeiteten an diesen Titeln, da wir glaubten, dass die Leute, die sie früher gespielt hatten, sie erneut spielen würden. Denn Spiele wie *Brandish* haben einige sehr passionierte Fans, und wir fragten uns Dinge wie: ‚Wird es ohne Maus funktionieren?' oder ‚Werden sich jüngere Spieler wirklich für ein solches Spielsystem begeistern?'



YS: MEMORIES OF CELCETA

VITA, 2012



■ Nach 19 Jahren bekamen die Fans endlich etwas, auf das sie lange gehofft hatten – Falcoms eigene Interpretation von *Ys IV*. Dieser 3D-Titel für die Vita stellte eine starke Abkehr von der bisherigen Erzählweise von Adols Abenteuern in Celceta dar. Außerdem konnten die Fans auf der anderen Seite des Pazifiks nun nicht nur auf eine Umsetzung hoffen, sondern diese sogar erwarten.



KANON ODER NICHT?

Adols verworrene Geschichte.





Der Weg von *Ys IV* bis zur Aufnahme in den *Ys*-Kanon war lang: Im Gegensatz zu früheren Titeln, deren definitive Version von Falcom kam und mit diversen Ports umgesetzt wurde, produzierten Tonkin House und Hudson Soft mit *The Mask of the Sun* (SNES) beziehungsweise *The Dawn of Ys* (PC Engine) zwei eigene Interpretationen einer Geschichte, von der es keine offizielle Version gab. Was die Sachlage noch komplizierter machte: Die SNES-Fassung wurde zum offiziellen Kanon geadelt, während die meisteny Fans lieber der Geschichte auf der PC Engine den Vorzug gaben.

KONDOS ERINNERUNGEN

Wir nutzen Spiele aus Übersee oft als Referenz, aber können hier in Asien einfach nicht das Gleiche machen. Zuerst versuchen wir es so gut wie möglich mit unserer eigenen Herangehensweise. Während der Produktion von *Ys IX* und anderen Titeln hatten wir so viel mit Kollegen aus dem Ausland zu tun, dass wir natürlich schon beim Design, der Umgebung und der Struktur der offenen Welt beeinflusst wurden.



TRAILS OF COLD STEEL

DIVERSE, 2013



■ *Trails of Cold Steel* war als siebtes Spiel der *Trails*-Reihe nicht nur deren Fortsetzung, sondern auch der Beginn eines sich über vier Titel erstreckenden neuen Handlungsbogens. Das komplexe Geflecht der laufenden Ereignisse legte seinen Fokus nun auf eine brandneue Riege von Charakteren im Alter von Teenagern, der Klasse VII von Thors Militärakademie. Trotz dieser großen Veränderung fand man immer noch vertraute Orte und Gesichter und der Erfolg war derart immens, dass die Serie innerhalb der Serie bald ihr eigenes Musical bekam.

KONDOS ERINNERUNGEN

Das Ganze wurde durch eine engagierte Produktionsfirma für Musicals möglich. Ich hoffe, dass unsere Spiele auch in Zukunft solche Ideen hervorbringen. Am liebsten hätte ich ein Musical zu *Trails in the Sky*.



TOKYO XANADU

VITA, 2014



■ Als bewusste Abkehr von allem, was Falcom vorher gemacht hatte, spielt *Tokyo Xanadu* nicht in einer Fantasy-Welt oder in dunklen Dungeons, sondern in einer fiktiven Version der japanischen Hauptstadt, in der die Charaktere mit einem Handy ebenso umgehen können wie mit Zauberstab und Schwert. Der Name erinnert an die *Xanadu*-Reihe, war aber eigentlich nur als Platzhalter gedacht.

KONDOS ERINNERUNGEN

Anfangs war Tokyo Xanadu nicht der offizielle Titel, sondern nur ein interner Name, mit dem wir das Konzept innerhalb der Firma bezeichneten. […] Um dem Ganzen ein moderneres Thema zu geben, benutzten wir das Wort ‚Tokyo', das weit weg von dem war, womit wir es normalerweise bei Falcom zu tun hatten. Zum Ausgleich ergänzten wir das Wort ‚Xanadu', das auf ein hauseigenes Kultspiel hinwies. So war der Arbeitstitel (bei dem es dann blieb) ein Bekenntnis, an dieser Mischung zu arbeiten.



YS IX: MONSTRUM NOX

PLAYSTATION 4, 2019



■ Der neueste Titel der Reihe *Ys* bleibt dem altbekannten Schema treu, das die Fans der Serie lieben, erweitert es aber um einen vertikalen Aspekt; Adol und seine Freunde können mit Leichtigkeit gleiten und an Wänden hochsprinten.

KONDOS ERINNERUNGEN

[…] Wir wollen dem Nutzer nie die Kontrolle nehmen. Daher verwenden wir verschiedene Mittel, um Adols Aktionen direkt in die Spielerfahrung umzusetzen und die Gefühle des Spielers in Adols Emotionen. Außerdem drehten sich die Geschichten von *Ys* immer um Abschiede und Zusammenkünfte. Ein Abschied ist immer ein wenig traurig, dient aber auch als neuer Anfang und ist mit Erwartungen an die Zukunft verbunden. Für diesen tröstlichen Gedanken steht *Ys*.





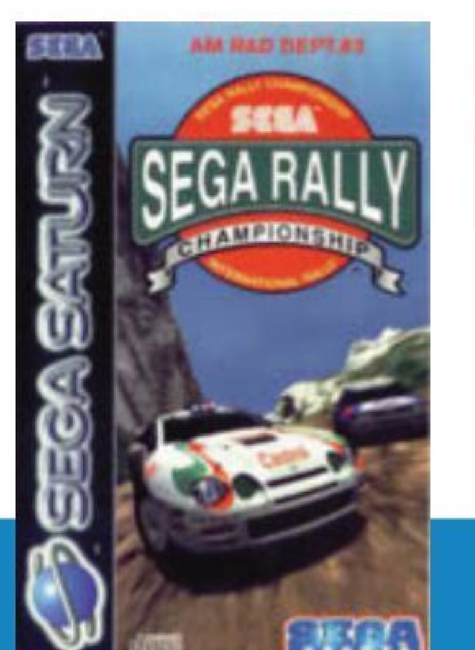
ARCADE-PORTS FÜR SATURN

In den 90ern war der Sega Saturn die perfekte Konsole für Liebhaber von Arcade-Spielen – gab es doch Spitzenportierungen der Top-Automaten von Capcom, Taito und SNK. Viele Prügler, Rennspiele und Co. erschienen nur auf dem Saturn.

MEIST GÜNSTIG

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1995



PREISPROGNOSE 20 € (EU)



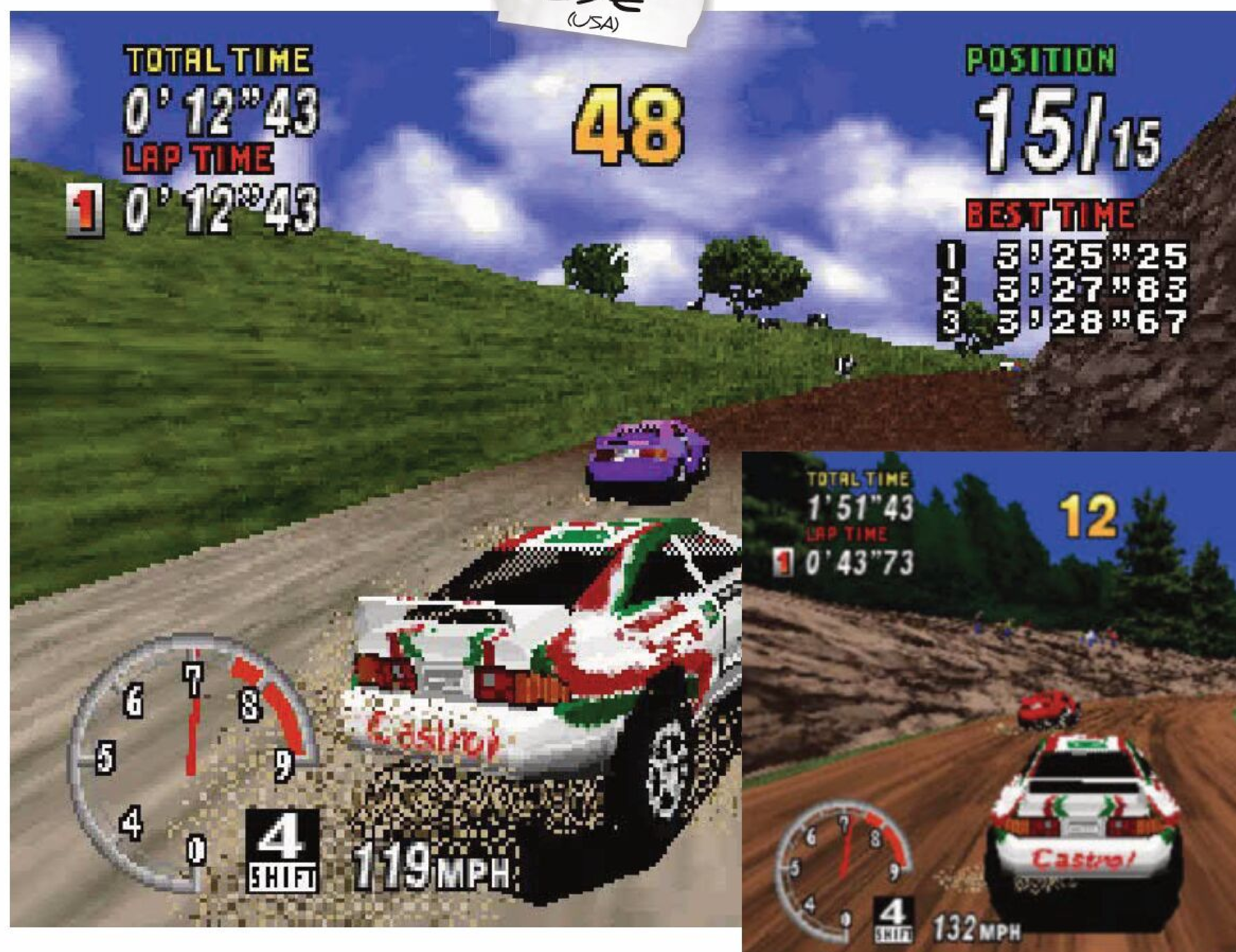
» [Saturn] Kurven sind euer Erzfeind in *Sega Rally Championship.*

PREISPROGNOSE 15 € (JAPAN)

■ Grandioses Handling, dynamische Strecken, kultige Sprachausgabe: *Sega Rally Championship* verdient auch heute noch einen Sitz im Olymp der Arcade-Racer. Der Saturn-Port ist eine technische Tour de force, die das Automaten-Gefühl erstaunlich gut auf die viel schwächere Hardware rettet. Abseits eines obskuren PS2-Ports, der nur in Japan als Goodie *Sega Rally 2006* beilag, bleibt die Saturn-Version die Referenz fürs Wohnzimmer.

Vergesst jedoch die US-Version! Sie stellt zugleich die visuell schlechteste als auch am teuersten gehandelte Fassung dar. Mit der günstigsten PAL-Fassung seid ihr gut beraten, denn sie wurde für 50-Hz-Bildschirme optimiert und läuft daher im Vollbild und mit voller Geschwindigkeit. Für das Premium-Feeling müsst ihr euch das japanische *Sega Rally Championship Plus* holen, das den Analog-Controller unterstützt.

PREISPROGNOSE 25 € (USA)



» [Saturn] Manche Saturn-Ports wurden an andere Studios gegeben, doch bei *Rally Championship* legte Sega selbst Hand an.

LENKRAD-SCHNÄPPCHEN

Der Saturn Racing Controller.

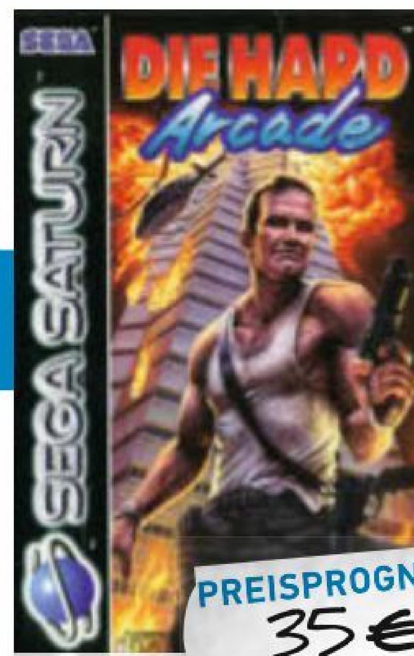


Zum Release war es teuer, doch heute könnt ihr euch das Lenkrad für 20 bis 50 Euro schnappen. Es gehört zu den besseren Exemplaren seiner Zeit, für Saturn-Rennfreunde lohnt sich die Anschaffung definitiv. Es bietet eine vollständig analoge Lenkung, schön verarbeitete Knöpfe und verstellbare Elemente, um bequem zwischen den Beinen Platz zu finden. Das Lenkrad wird von vielen Racern unterstützt, darunter *Daytona USA, Out Run* und *Power Drift.*

Das Foto stammt von Adam Buchanan (Twitter @Caiterize)

BRUCE-BONUS

DIE HARD ARCADE



ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1997

■ *Die Hard Arcade* ist ein ungewöhnlich guter Lizenztitel. Dank des wilden Kampfsystems fühlt ihr euch wie ein gewöhnlicher Cop in einer ungewöhnlichen Situation. Ihr prügelt euch eher unbeholfen, stürzt oft und benutzt alles als Waffe, was ihr in die Finger bekommt, um lebend aus dem Nakatomi Plaza zu kommen. Auf der Disc könnt ihr zudem *Deep Scan* (einen der ältesten Arcade-Titel von Sega) spielen, um Extraleben zu erhalten. Der Preis für *Die Hard Arcade* steigt seit Jahren beständig. Abgesehen von einem japanexklusiven PS2-Port gibt es sonst keine Alternative, das Spiel zu Hause zu erleben – ihr könntet ansonsten nur noch zum ähnlichen, lizenzfreien *Dynamite Deka* greifen.



» [Saturn] *Die Hard Arcade* setzte schon drei Jahre vor Shenmue QTEs ein.



» [Saturn] John McClane/Bruce Willis wird keine Pause gegönnt.

UMTAUSCH AUSGESCHLOSSEN

RADIANT SILVERGUN



ENTWICKLER:	TREASURE
JAHR:	1998

■ Das Shoot-em-up erschien spät im Lebenszyklus des Saturn und nur in Japan. *Radiant Silvergun* bekam mit der Zeit den Ruf, eine übersehene Perle von Treasure zu sein. Daher stieg der Wert des Titels schnell an. Wenn ihr *Radiant Silvergun* auf einem anderen System ausprobieren wollt, könnt ihr die digitale Xbox-360-Version für 14,39 Euro kaufen und dank Abwärtskompatibilität auf euren aktuellen Xbox-Konsolen spielen. Die Saturn-Version ist eher ein Sammelgegenstand – und als solcher taugt sie als Glanzstück in der Sammlung jedes SHMUP-Fans.







» [Saturn] Im Saturn-Modus könnt ihr euer Schiff über mehrere Durchgänge hinweg verbessern.

PREISKAMPFKUNST

VIRTUA FIGHTER 2



ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1995

■ Die damals topmoderne 3D-Grafik und das vielschichtige Kampfsystem machten aus *Virtua Fighter* ein Kronjuwel im Arcade-Line-up von Sega. Auch wenn uns die Grafik nach 25 Jahren nicht mehr beeindruckt, überzeugen uns die Martial-Arts-Duelle spielerisch noch immer. Der heiß ersehnte Saturn-Port erfüllte 1995 fast alle Erwartungen: Seine Hintergründe sind zwar nur noch clever kaschierte 2D-Kulissen, dafür läuft er mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Außerdem bietet der Port die neuen Modi „Teamkampf" und „Virtua Fighter 2.1" – Letzterer passte das Gameplay mit zahlreichen Balance-Änderungen an. Die PAL-Version wurde ebenso gut optimiert wie bei *Sega Rally Championship*. Alle Fassungen sind also gleichermaßen empfehlenswert wie günstig zu haben.





» [Saturn] *Virtua Fighter 3* wurde eingestampft, doch einige Features daraus landeten in *Fighters Megamix*.

FIGHT CLUB

Drei Spin-offs für den Saturn.

VIRTUA FIGHTER KIDS

Es ist *Virtua Fighter 2*, nur sind alle Figuren alberne „Chibi"-Wasserköpfe. *Virtua Fighter Kids* wäre besser nur ein Bonus-Modus geworden. Der Titel macht sich aber durch seine Kuriosität gut in einer Sammlung.



VIRTUA FIGHTER REMIX

Ein Re-Release von Teil 1 mit aufgehübschter Grafik und spielerischen Verbesserungen. Es gibt drei Cover: In Europa sind 3D-Figuren abgebildet, die US-Packung benutzt das alte Cover des Marvel-Crossovers, und die japanische Version ziert eine Grafik von *Legend of Zelda*-Illustrator Katsuya Terada.



FIGHTERS MEGAMIX

Ein grandioses Crossover von *Virtua Fighter* und *Fighting Vipers* mit Auftritten einiger weiterer Sega-Gaststars wie Sonic, dem Virtua Cop und sogar dem Auto aus *Daytona USA*!



SAMMLER-TIPPS

Vermeidet US-Versionen!
■ Japan ist die erste Anlaufstelle, aber die PAL-Versionen sind oft optimiert und selten teurer als US-Fassungen.

Sichert eure Spielstände
■ Macht ein Backup eurer Daten auf Memory Cards oder habt CR2032-Knopfzellen auf Vorrat.

Schön SCARTig bleiben
■ Nutzt ein Scart-Kabel an einem Röhrenbildschirm, damit die Saturn-Titel authentisch zur Geltung kommen.

Augen auf beim Stick-Kauf
■ Wenn ihr euch den *Virtua Arcade Stick* anschafft, nehmt unbedingt das überlegene japanische Modell!

SCHWERER TREFFER

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER



PREISPROGNOSE 90 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	CAPCOM
JAHR:	1998

■ Nur auf dem Saturn bekommt ihr *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* nach Hause. Der PlayStation-Fassung mangelt es am 4-MB-RAM-Modul, um mehr Sprites auf einmal darstellen zu können. So müssen PS-Besitzer auf den ikonischen Tag-Team-Modus verzichten. Auf dem Saturn gibt es dagegen obendrauf neue Assist-Moves, um Partner von der Ersatzbank zu beschwören. Eine rundherum fantastische Adaption des Automaten!



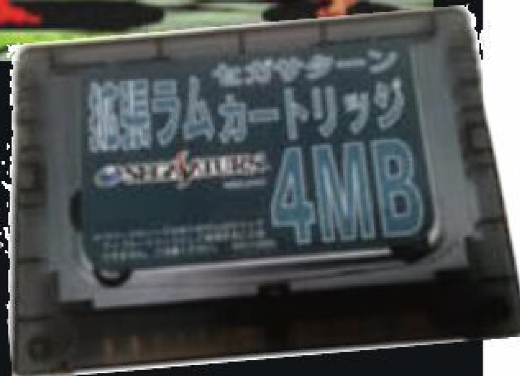






RAMPONIERT

Ihr wollt die 4 MB RAM haben.



Marvel Super Heroes vs. Street Fighter setzt das Speichererweiterungs-Modul voraus. Besitzt ihr das nicht, müsst ihr nochmal mindestens 40 Euro dafür einplanen. Dafür ist es mit diversen anderen Arcade-Ports kompatibel, darunter *Street Fighter Zero 3, Metal Slug* oder *Waku Waku 7.* Insgesamt 20 Titel unterstützen die RAM-Erweiterung.

AM BESTEN BUDGET

SOUKYUGURENTAI



PREISPROGNOSE 80 € (JAPAN)

ENTWICKLER:	RAIZING
JAHR:	1997

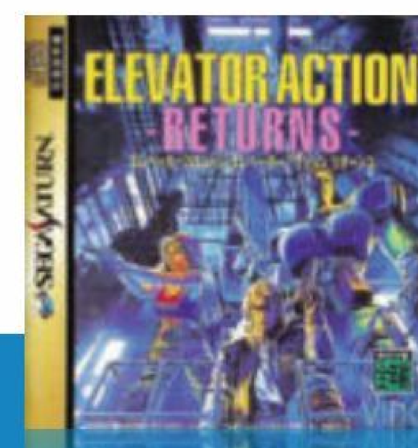
■ Auf dem Saturn gibt es viele tolle Shoot-em-ups, doch *Soukyugurentai* (das in den Arcades den Titel *Terra Diver* trug) gehört zu den besten. Ähnlich wie in *Layer Section* von Taito besitzt euer Schiff ein Zielfeld, in dem ihr mehrere Feinde auf einmal anvisieren könnt. Das Gameplay ist eine schnelle Machtfantasie, doch die Grafik ist schlicht spektakulär. Man muss gesehen haben, wie das Schiff in Level 3 unter die Wolken taucht und auf die Erde zurast, während die feindlichen Panzer immer größer werden! *Soukyugurentai* gehört zu den erschwinglichen Saturn-Shmups. Das gilt besonders für die Budget-Version *Soukyugurentai Okuyo* – die umfasst sogar eine Demo des extrem wertvollen *Battle Garegga*.



» [Saturn] Das Zielfeld ist bei jedem der drei Schiffe in *Soukyugurentai* anders geformt.

ES WIRD WILD

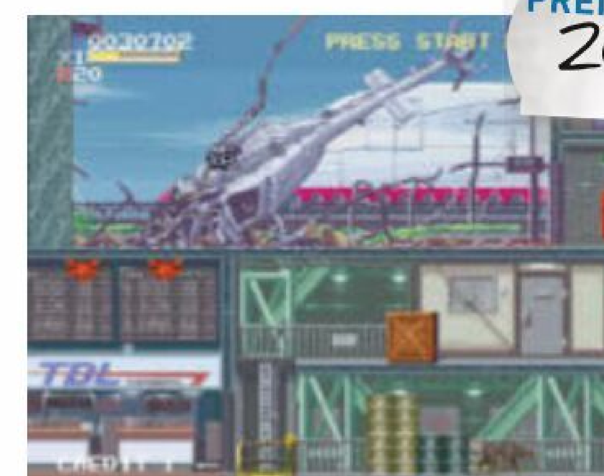
ELEVATOR ACTION RETURNS



ENTWICKLER:	TAITO
JAHR:	1997

■ Die Fortsetzung des 1983er-Originals von Taito beginnt vertraut. Der erste Level wirkt wie ein geradliniges Remake des Automaten: Ihr hüpft mit Aufzügen von Flur zu Flur in einem Turm, weicht aus, indem ihr Türen benutzt, und erschießt hübsch animierte Sprites. Doch in den weiteren Levels warten diverse Überraschungen und die Action wird immer überdrehter. Um *Elevator Action Returns* zu spielen, könnt ihr für wenig Geld die Sammlung *Taito Legends 2* kaufen, allerdings ist die Version nicht perfekt, unter anderem ist die Grafik auf dem Saturn schärfer. Ihr könnt auf dem Saturn das Originalspiel freischalten. Aber wer will das schon nach dem famosen *Returns*?





PREISPROGNOSE 200 € (JAPAN)



NOCH MEHR ZUM SAMMELN



DECATHLETE / ATHLETE KINGS

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1996

PREISPROGNOSE: AB **14 EURO** (EU), AB **14 EURO** (JAPAN), AB **35 EURO** (USA)



LAYER SECTION

ENTWICKLER:	TAITO
JAHR:	1995

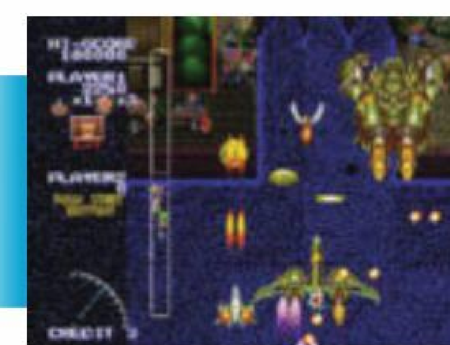
PREISPROGNOSE: AB **75 EURO** (EU), AB **45 EURO** (JAPAN), AB **50 EURO** (USA)



BAKU BAKU ANIMAL

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1996

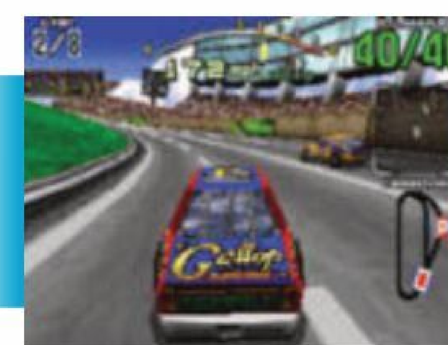
PREISPROGNOSE: AB **32 EURO** (EU), AB **17 EURO** (JAPAN), AB **40 EURO** (USA)



KINGDOM GRAND PRIX

ENTWICKLER:	RAIZING
JAHR:	1996

PREISPROGNOSE: AB **75 EURO** (JAPAN)



DAYTONA USA

ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1995

PREISPROGNOSE: AB **18 EURO** (EU), AB **15 EURO** (JAPAN), AB **27 EURO** (USA)

AUF DIE FAHNDUNGSLISTE

VIRTUA COP 2

PREISPROGNOSE 20 € (EU)



ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1996

■ Lightgun-Spiele waren ein Dauerbrenner in den Arcade-Hallen der 90er, und *Virtua Cop* war die Hausnummer für Puristen. Das simple, aber elegante Design bietet das richtige Maß an Herausforderung, und der optionale Score-Attack-Modus bringt Tiefe ins Spiel. Kenner scheffelten „Justice Shot"-Bonuspunkte, indem sie die Gegner mit einem Schuss auf die Hand entwaffneten. *Virtua Cop 2* zeichnet sich durch mehr Geschwindigkeit und Dynamik aus. Optionale Routen erhöhen dazu den Wiederspielwert. Der Titel ist günstig zu haben, aber ihr braucht dazu noch die Virtua Gun (Preistendenz: 30 Euro) und einen passenden Fernseher.

PREISPROGNOSE 25 € (USA)

PREISPROGNOSE 10 € (JAPAN)







» [Saturn] Wäre der Port von *House of the Dead* nur so gut geworden wie der von *Virtua Cop*.

GANZ SCHÖN AUFGEBLASEN

BUBBLE SYMPHONY



ENTWICKLER:	TAITO
JAHR:	1997

PREISPROGNOSE 140 € (JAPAN)

■ Ähnlich wie bei *Elevator Action Returns* legt Taito mit dieser Fortsetzung in jeder Beziehung eine Schippe drauf. Es ist süßer, hat größere Sprites und der Koop-Modus unterstützt bis zu vier Spieler. Es gibt jede Menge Levels samt Abzweigungen. Dazu kommen neue Features wie die aus *Rainbow Island* bekannten Regenbogenblasen. Fans freuen sich über diverse Anspielungen auf andere Taito-Titel wie den ikonischen Boss Yamato aus *Darius II*. Auch *Bubble Symphony* ist Teil der Collection *Taito Legends 2*, doch auch hier ist die Grafik verwaschener als auf dem Saturn. Das Original ist allerdings nicht gerade billig.



» [Saturn] Taito waren die Meister knuffiger Plattformer, und die Saturn-Spiele waren süßer als Zucker.

MECHS MIT SATURN-POWER

PREISPROGNOSE 20 € (JAPAN)

VIRTUAL ON: CYBER TROOPERS

PREISPROGNOSE 30 € (EU)



ENTWICKLER:	SEGA
JAHR:	1996

■ In *Virtual On* werdet ihr zum Piloten von riesigen Mechs. Am Automaten wurden die Titanen stilecht mit zwei großen Sticks kontrolliert. Die Steuerung erinnert an Panzer: Ruckt beide Regler für Vollgas nach vorn, neigt beide in entgegengesetzte Richtung, um den Mech zu drehen. So kam das Gefühl auf, eine schwere Kampfmaschine zu bedienen.
Der Automat war allerdings selten in freier Wildbahn zu finden. Umso löblicher, dass Sega auch passende Twin-Sticks für die japanische Saturn-Portierung veröffentlichte. Die *Virtual On Twin*-Sticks sind mit den PAL- und US-Modellen des Saturn kompatibel, kosten aber über 100 Euro.



» [Saturn] Das farbenfrohe Design und der am Rücken montierte Saturn geben den Mechs einen netten Touch.

PREISPROGNOSE 50 € (USA)

MECH-GESCHWADER

Mehr Robo-Action für die Twin-Sticks.



GUNGRIFFON 2

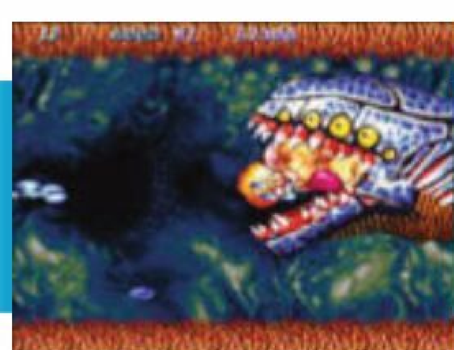
GunGriffon 2 von Game Arts ist eine hardcorige Simulation in Ego-Perspektive und eine solide Alternative zu *Armored Core*. Teil 2 bietet genau zwei Neuerungen: Twin-Stick-Kompatibilität und den Modus „Double Seater", bei dem zwei Spieler gemeinsam einen Mech steuern.



MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY: THE BLUE DESTINY

Diese Sammlung vereint eine Spieltrilogie zum traditionsreichen Anime-Franchise. Teil 2 und 3 unterstützten die Twin-Sticks. Spielerisch ähnlich wie *GunGriffon*, aber schneller und arcadiger.

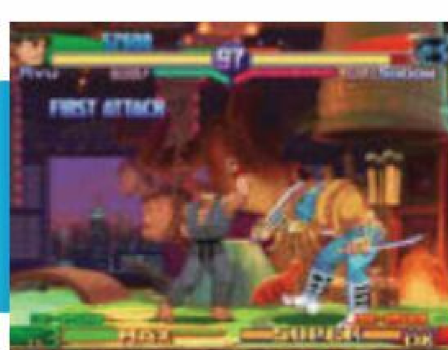




SALAMANDER DELUXE PACK

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1997

PREISPROGNOSE: AB **75 EURO** (JAPAN)



STREET FIGHTER ZERO 3

ENTWICKLER:	CAPCOM
JAHR:	1989

PREISPROGNOSE: AB **250 EURO** (JAPAN)



SEXY PARODIUS

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1996

PREISPROGNOSE: AB **70 EURO** (JAPAN)



LAST BRONX

ENTWICKLER:	KONAMI
JAHR:	1985

PREISPROGNOSE: AB **40 EURO** (EU), AB **20 EURO** (JAPAN), AB **45 EURO** (USA)



METAL BLACK

ENTWICKLER:	TAITO
JAHR:	1996

PREISPROGNOSE: AB **100 EURO** (JAPAN)

DIE EVOLUTION VON PYJAMARAMA

Nachdem Chris Hinsley mit *Automania* auf dem Spectrum einen großen Erfolg gefeiert hatte, entwickelte er die Fortsetzungen *Pyjamarama* und *Everyone's a Wally*. Danach übergab er die Serie an David Perry.



» Chris Hinsley programmiert derzeit ein Betriebssystem.

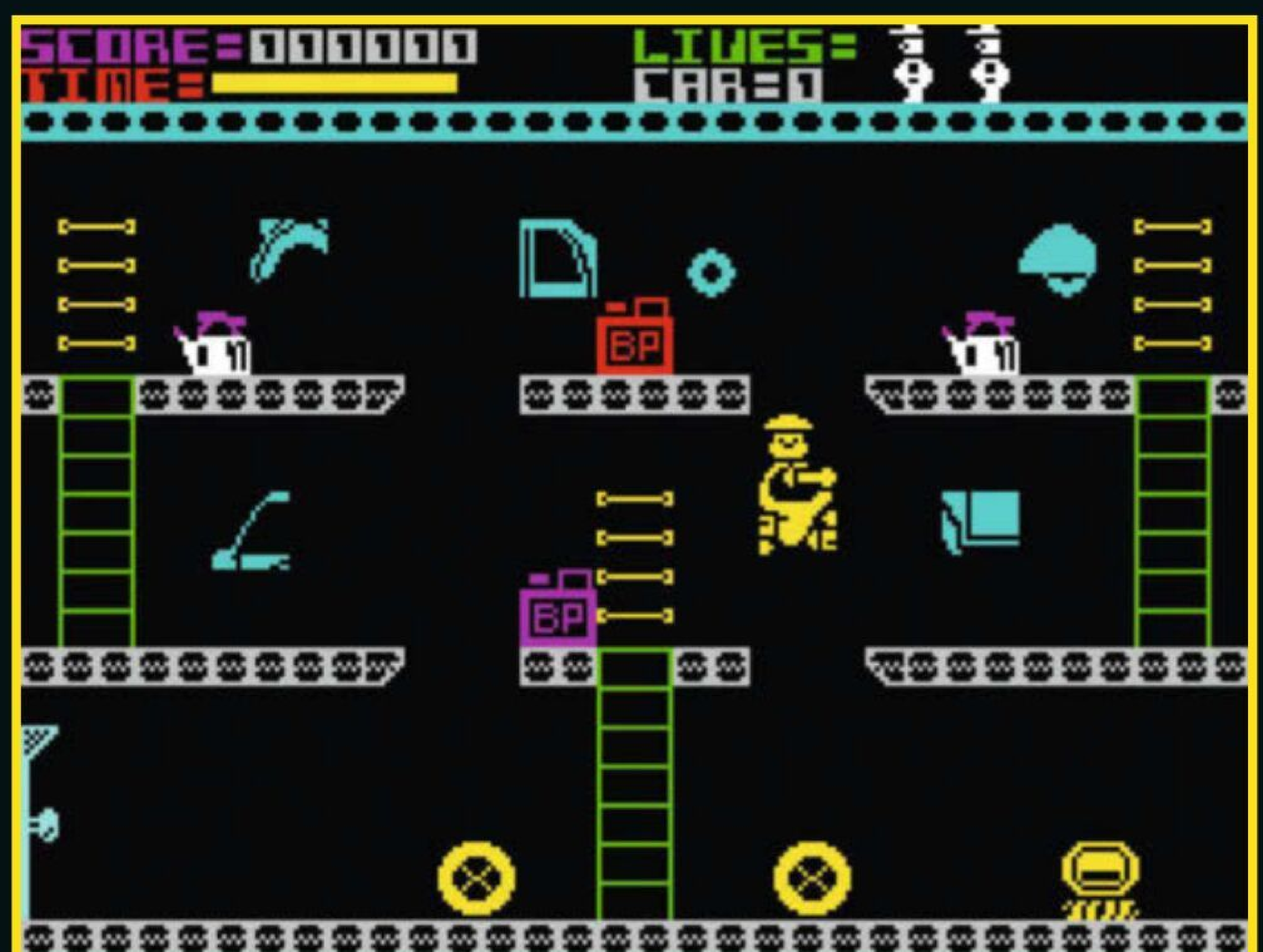


» David Perry hält die *Wally*-Spiele für zeitlos gut.

Die Plattformhüpfer zählten in den frühen 80ern zu den beliebtesten Spielen. Jeder wollte auf den Zug aufspringen und es besser machen als die Designer zuvor. Als Chris Hinsley zu Mikro-Gen kam und als Debüt ein Plattformspiel schrieb, schlug er einen anderen Weg ein. „Ich hatte den Konkurrenztiteln nicht viel Aufmerksamkeit geschenkt", beteuert er. „Ich hatte die Idee, dass *Automania* sich einfach nur aufs Ausweichen und Sammeln beschränken würde. Zuerst sammelte man Autoteile ein, dann wurde das Auto auf einer Plattform aufgebaut. Dann fuhr es davon und man musste ein neues bauen."

Auch bei der Grafik von *Automania* ignorierte Chris die damaligen Trends, indem er seinen Helden Wally weitaus größer machte als üblich: „Wally war eigentlich ein bisschen fett!", scherzt er und ergänzt technische Aspekte: „Ich hatte herausgefunden, wie man Sprites mit 32 x 32 Pixeln erstellt. Also habe ich das in *Automania* verwendet. Ich entschied, dass Objekte wie herumhüpfende Reifen darauf basieren sollten. Damit Wally dann im Vergleich dazu nicht zu klein wirkte, verdoppelte ich seine Größe auf zwei zusammenhängende Sprites."

Die überdimensionale, farbenfrohe Grafik sah gut aus. Das eher simple Gameplay grenzte *Automania* von der Konkurrenz ab. Mikro-Gen gab dem Spiel den frechen Untertitel *Manic Mechanic*. Sollte das an *Manic Miner* erinnern? Chris lacht: „Ja! Jeder in der Branche hat das früher gemacht. Aber die Szene kannte sich persönlich, man hat zum Beispiel auf ZX-Micro-Messen Kassetten getauscht. Es war lächerlich,



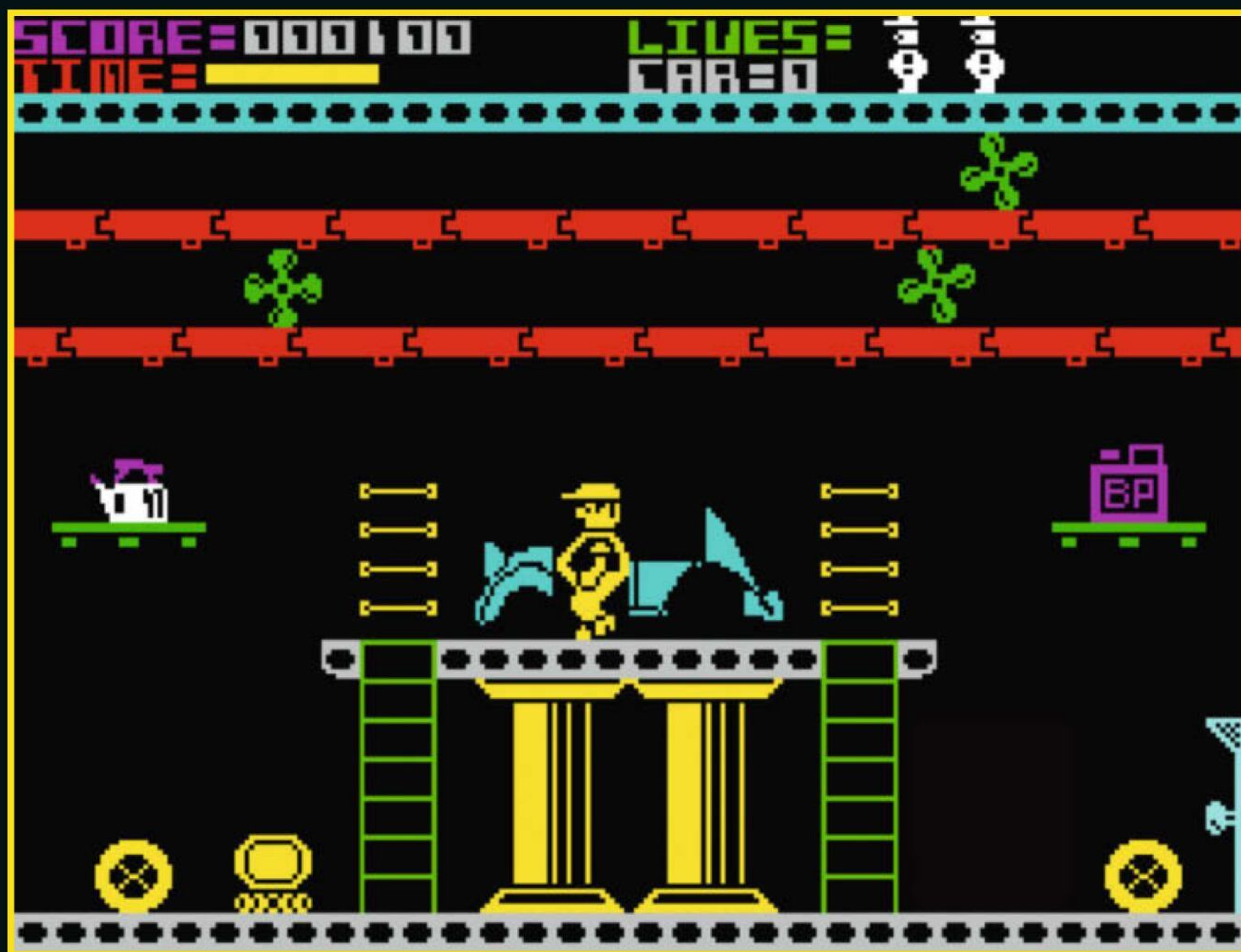
» [ZX Spectrum] Bei *Automania* sind keine pixelgenauen Sprünge nötig.

wie amateurhaft die Branche war. Erst nach Spielen wie *Manic Miner* und *Automania* ging es richtig voran. Da fing die Branche an, professionell zu werden."

Und auch Chris' Serie musste erst noch flügge werden – dem Nachfolger fügte er umfangreiche Abenteuerspiel-Elemente hinzu. „*Pyjamarama* war das erste echte Arcade-Adventure", sagt Chris über seine 1984 veröffentlichte *Automania*-Fortsetzung. „Man musste nun an bestimmten Orten Objekte verwenden, um Rätsel zu lösen. Aber es war auch ein Arcade-Spiel. Bis dahin machte man in Spielen im Wesentlichen nicht mehr, als herumzulaufen und Punkte und Gesundheitsboni einzusammeln. Rätsel gab es nicht."

»Also machte ich die Objekte einfach größer als Wally und erklärte, dass er in einem Traum war.«

CHRIS HINSLEY



» [ZX Spectrum] Der Fahrzeugbau in *Automania* erinnert unbeabsichtigt an *Jetpac*.

Chris hatte allerdings erneut ein Problem, was die Größenverhältnisse der Sprites anbelangte. „Wally hatte seine Größe, also waren alle Objekte kleiner. Aber sie sahen furchtbar aus, sie hatten nicht genug Details. Also machte ich die Objekte einfach größer als Wally. Meine Erklärung für die Spieler war, dass er in einem Traum war. Deshalb habe ich ihm auch einen Schlafanzug verpasst."

Dieses Traum-Szenario gab Chris die Freiheit, *Pyjamarama* ein beeindruckend nonlineares Design zu verleihen. „Ich konnte alles tun und damit durchkommen", grinst er. „Der Aufzug etwa musste nicht logisch mit den Ebenen verbunden werden. Wenn man aber einmal herausgefunden hatte, wie er funktioniert, konnte man viel Zeit sparen." Tipp: Hochspringen und auf die Lichter klicken, das stellt den Raum ein, den man danach betritt.

Richtig knifflig wurde *Pyjamarama*, wenn das richtige Objekt an den richtigen Ort gebracht werden musste. „Es gab Rätsel, bei denen man eine Kombination aus zwei Gegenständen benötigte, und manchmal nur einen", erklärt Chris. „Ein Beispiel ist die Rakete im Keller. Die hat einen zum Mond gebracht, und sobald man angekommen war, konnte man *Space Invaders* spielen! Hatte man aber keinen Joystick aufgesammelt, brauchte man die Strahlenkanone, um dort weiterzukommen."

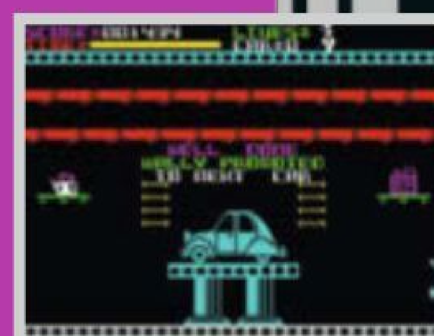
In einem anderen Beispiel musste man einen Eimer Wasser gegen einen Benzinkanister tauschen. „Ich habe es vermieden, völlig zufällige Rätsel einzubauen; unlogische Rätsel wären nicht gut für ▶

EVOLUTIONSSTUFEN

MISSION SELTSAM

Wallys ungewöhnliche Spielziele.

AUTOMANIA



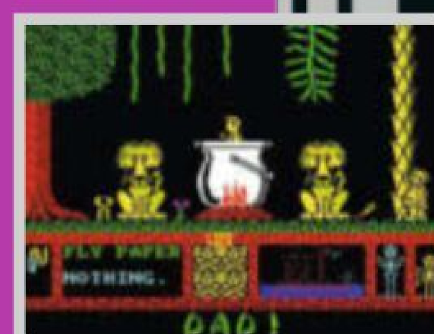
Obwohl Wally Mechaniker ist, lebt er an seinem Arbeitsplatz ziemlich gefährlich. Aus irgendeinem Grund gibt es Räder und Kanister, die ihn töten wollen. Auch kleinere Stürze von Leitern führen zum sofortigen Tod.

EVERYONE'S A WALLY



Der Bankmanager ist so vertrauensvoll, dass er die Buchstaben fürs Safe-Passwort einfach in der Stadt herumliegen lässt. Als Krönung muss das Passwort an der Wand der Bank für alle sichtbar zusammengebaut werden.

THREE WEEKS IN PARADISE



Hier hat Wally eine Reise in das Dorf eines unentdeckten Stammes gebucht, der seine Frau und seinen Sohn entführt. Wally bekommt es mit Blitzeinschlägen und kranken Löwen zu tun.



» [ZX Spectrum] Wie kommt man bloß in *Pyjamarama* aufs Klo?

EVOLUTIONSSTUFEN

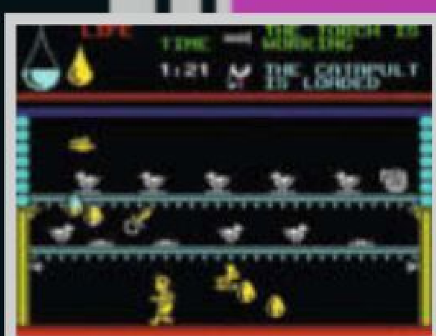
UNKLARE PUZZLES

Von Mond-Missionen und Entenjagd.



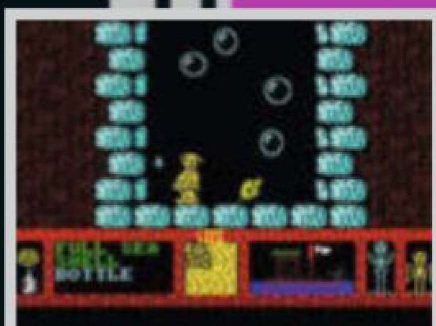
PYJAMARAMA

Auf dem Mond muss ein Schlüssel gefunden werden. Also Raumschiff betanken, Laserkanone laden und irgendwie die Magnetstäbe um den Schlüssel herum deaktivieren. Geradezu simpel! 2005 erschien übrigens ein Fan-Remake des Klassikers.



HERBERT'S DUMMY RUN

Zu den denkwürdigeren Aufgaben gehört das Beleuchten eines dunklen Raums, in dem erst ein Enten-Preisschießen stattfindet und dann mit einer Kanone ein Loch in eine Wand geballert werden muss.



THREE WEEKS IN PARADISE

Ein Fest der kryptischen Rätsel. Für das Schärfen einer Axt zum Beispiel benötigt der Spieler einen Korkenzieher, eine Kokosnuss, ein Krokodil und ein Auto mit quadratischen Rädern. Trial and Error ist Trumpf.

▶ das Gameplay gewesen", argumentiert Chris. „Der Austausch des Wassers gegen das Benzin war logisch, man hat das Wasser in ein Gewächshaus gestellt. Einige Objekte waren jedoch nur dazu da, um aufgehoben zu werden, das zählte je einen Punkt. Wer nicht wirklich alles aufhob, konnte keine 100-Prozent-Punktezahl erhalten."

Pyjamarama bot auch klassische Herausforderungen, etwa das Klettern auf gestapelte Teekisten und das Herunterrutschen von Geländern. „Ich wollte einen Ausgang oben am Bildschirmrand platzieren", sagt Chris. „Wally musste etwas zum Klettern haben, um dorthin zu gelangen. Dann kamen Gegner, die versuchten, ihn am Klettern zu hindern. So entstand die Teekiste. Ich wollte auch Gegenstände, die nicht ohne Weiteres erreichbar waren. Deshalb musste man das Geländer herunterrutschen, um an den Sturzhelm zu kommen."



» [ZX Spectrum] Benzin in *Pyjamarama* gibt's nur im Tausch gegen Wasser.

Abseits der kleinen Rätsel erinnerte vieles an herkömmliche Arcade-Plattformer, beispielsweise die Energieleiste. Der Kontakt mit einem Feind entzieht Wallys „Schlummerenergie"; wenn sie aufgebraucht ist, verliert Wally eines seiner Leben. Schlummerenergie gewinnt man auch durch das Trinken von Milch wieder, die an verschiedenen Stellen im Spiel auftaucht. „In einem Abenteuerspiel hat man sich über Lebensenergie nie viele Gedanken gemacht", sagt Chris. „Dort ging es stets um Problemlösungen. *Pyjamarama* sollte aber sowohl ein richtiges Arcade-Spiel als auch ein richtiges Abenteuerspiel sein, musste also beides bieten."

Der Arcade-Rätsel-Hybrid verkaufte sich gut, aber Chris dachte bei der Konzeption des Nachfolgers schon weiter. „Als



» [ZX Spectrum] Wie in *Automania* wird auch in *Pyjamarama* gehüpft und geknobelt.

» Die Figuren hatten alle einen Beruf – einer war Elektriker, einer Klempner und natürlich war Wally Mechaniker. «

CHRIS HINSLEY





» [ZX Spectrum] Das Aufheben von Gegenständen bringt in *Pyjamarama* Punkte.

ich 1985 *Everyone's a Wally* machte, war der Großteil der Konkurrenz auf den Arcade-Abenteuerzug aufgesprungen, weil sie *Pyjamarama* gesehen hatten", behauptet er. „Der nächste Schritt bestand für mich darin, mehrere Charaktere steuern zu können. Der Spieler beginnt mit der Kontrolle über Wally und muss sich zum Umschalten auf dem gleichen Bildschirm wie der neue Charakter befinden."

Diese Figur-Wechseleien bei *Everyone's a Wally* sorgten für ein anspruchsvolleres Gameplay als noch bei *Pyjamarama*, da alle Charaktere unterschiedliche Fähigkeiten hatten. „Sie hatten alle einen Beruf – einer war Elektriker, einer Klempner und natürlich war Wally Mechaniker", erklärt Chris. „Nur der Klempner konnte den Rohrschlüssel und nur der Elektriker die Autobatterie benutzen. Nun waren also nicht nur einer oder mehrere bestimmte Gegenstände nötig, um ein Rätsel zu lösen, man musste zudem den richtigen Charakter einsetzen."

Diejenigen Figuren, die nicht vom Spieler kontrolliert werden, wanderten zufällig über die Karte, von einer (extrem einfachen) KI gesteuert – ein für diese Zeit neues Feature, vergisst man, dass bereits 1982 das Adventure *The Hobbit* herumwandernde (und schlauere) NPCs hatte. Chris hat heute dennoch eine kritische Sicht auf *Everyone's a Wally*: „Die Figuren waren spannend, weil man mit ihnen etwas Nützliches anstellen konnte. Aber das hatte den Nachteil, dass das Lösen von Rätseln überhandnahm. Es wurde frustrierender, die Rätsel zu lösen, parallel dazu gab es weniger Arcade-Action." ▶

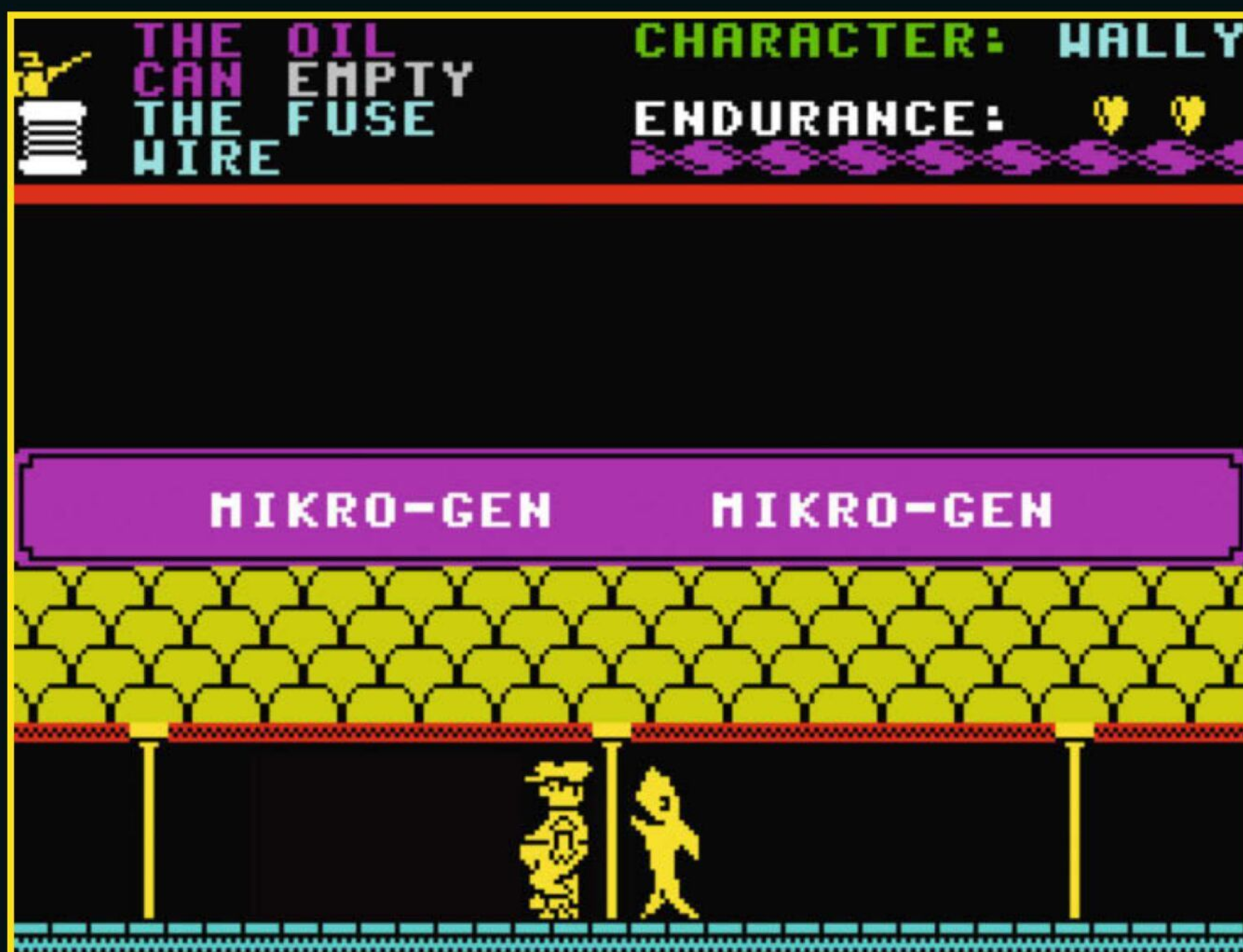


» [ZX Spectrum] *Everyone's a Wally* bietet einfache Kombinationsrätsel.



» [ZX Spectrum] In *Everyone's a Wally* könnt ihr zu anderen Figuren wechseln.





» [ZX Spectrum] Auch ein *Daley Thompson*-Tribut ist eingebaut.



» [ZX Spectrum] *Herbert's Dummy Run* hat wieder nur einen Helden …



» [ZX Spectrum] … dafür hat es eine kleine *Breakout*-Einlage zu bieten.



Chris nennt uns Beispiele für verunglückte Rätsel: „Es gab einen Hai, der auf den Spieler zukam und ihn töten wollte. Man musste nur weglaufen, aber das wollte ich nicht zu einfach machen. Wenn die Spieler versuchten, sich nach links oder rechts zu bewegen, machte ihr Charakter nicht viel. Sie mussten irgendwie darauf kommen, sehr schnell nach links, rechts, links, rechts zu steuern – dann rannte die Figur, und der Hai erwischte sie nicht."

Einmal bestand die Lösung gar darin, zu kapieren, dass es keine Lösung gab. „Es gab Wegweiser zum nächsten Ort", so Chris. „Man konnte nach links oder rechts aus dem Bildschirm gehen, dann tickte eine Zahl auf dem Bildschirm. Natürlich dachten etliche Leute, da draußen wäre wirklich etwas, manche legten sogar einen Stein auf den Joystick, damit der Knüppel arretierte, gingen dann weg und kamen nach ein paar Stunden wieder." Nur: Es gab nichts da draußen, es war einfach ein „Gag", der zu Frust führte.

E*veryone's a Wally* löste in der Spielerschaft ein gemischtes Feedback aus. Viele Leute fanden es sehr, sehr schwer zu lösen und beklagten, dass sie nicht so viel Spaß damit hatten wie mit *Pyjamarama*. Dieses negative Feedback beeinflusste den Nachfolger *Herbert's Dummy Run*: Das Team wollte wieder weg von dem knobellastigen Gameplay.

Die Arbeit an *Herbert's Dummy Run* hatte bereits lange vor dem Release von *Everyone's a Wally* begonnen. Der Programmierer David Perry, der schon *Pyjamarama* auf den Schneider CPC portiert hatte, war für *Herbert's Dummy Run* zuständig. „Bei der Arbeit an *Pyjamarama* sah ich zum ersten Mal einen meiner Meinung nach ‚professionellen' Code. Es war, als würde ich aus einem Feuerwehrschlauch trinken", erinnert sich David schmunzelnd. „Danach ließ



» [ZX Spectrum] Wilma ist in *Three Weeks in Paradise* gefangen.

» [ZX Spectrum] Die Rätsel in *Herbert's Dummy Run* sind leichter.

»Bei der Arbeit an *Pyjamarama* sah ich zum ersten Mal einen meiner Meinung nach ‚professionellen' Code.«

DAVID PERRY

mich Andy Lawrie, mein Entwicklungschef, mein eigenes Spiel entwickeln. Ich begann mit dem, was ich von *Pyjamarama* gelernt hatte." Als Hintergrundgeschichte ersann David folgende: Das neugierige Kleinkind Herbert ist unbeaufsichtigt in ein großes Kaufhaus gewandert. Während seine Eltern im Fundbüro auf ihn warten, hat der Kleine eine große Reise vor sich, da er in sämtlichen Abteilungen nach seinen Eltern sucht.

Herbert's Dummy Run hat im Vergleich zu *Pyjamarama* abwechslungsreichere Levels und Rätsel, ist David Perry aber etwas zu einfach geraten. Die Fortsetzung *Three Weeks in Paradise* bot dann härtere Rätsel. Damit trotzdem keiner an ihnen verzweifelte, fügte David Lauftextnachrichten ein, die kryptische Hinweise zu den Lösungen lieferten.

In Bezug auf das Gesamtdesign war Davids Fortsetzung der bis dahin größte und grafisch opulenteste Wally-Titel, da er für Mikro-Gens Speicher-Add-on Mikro-Plus entwickelt wurde. „Ich habe mir die ganze Arbeit gemacht, *Three Weeks* für das Mikro-Plus zu schreiben", bedauert David, „doch dann waren die Verkaufszahlen dieser Hardware so bescheiden, dass die Produktion eingestellt wurde."

Deshalb musste David *Three Weeks in Paradise* in 48 KB quetschen: „Es war ein Albtraum! Doch ehrlich gesagt blicke ich heute entspannt darauf zurück. Ich habe die schwächeren Teile des Spiels entfernt und es dadurch besser gemacht. Wir haben großartige Kritiken dafür bekommen – und ich persönlich glaube, dass es geholfen hat, nicht auf Mikro-Plus zu setzen."

Jahrzehnte später blickt David gerne auf seine Mikro-Gen-Tage zurück. „Es war eine spaßige Phase meiner Karriere, ich habe viel von Chris gelernt", schwärmt er. „Wally ist sehr britisch, er lebt in einer albernen, lustigen Welt – und die Spieler haben immer noch Spaß an Rätseln. Es wäre möglich, ein Spiel für Kinder zu entwickeln, mit vielen der Charaktere – und viel mehr Animationen."

In der Serie hat David einen klaren Favoriten. „Ich denke, alle Wally-Spiele sind zeitlos gut", sagt er. „Wenn ich mich aber für eines entscheiden müsste, würde ich *Pyjamarama* nehmen." *



» [ZX Spectrum] Manche Objekte könnten zu Familie Feuerstein passen.

EVOLUTIONSSTUFEN

SPIEL-AUTOMATEN

Wallys Arcade-Referenzen.

PYJAMARAMA



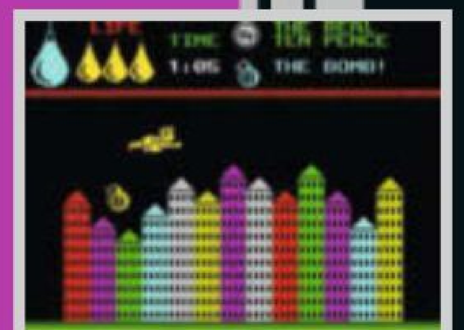
Obwohl es sich um ein Spiel mit Rätseln handelt, bietet es auch eine Menge Arcade-Gameplay. Gleich zweimal wird *Space Invaders* zitiert – einmal etwas skurril mit Tennisschlägern und Venusfliegenfallen.

EVERYONE'S A WALLY



Die Telefonzelle beherbergt einen Arcade-Klassiker: *Asteroids*. Statt Felsen fliegen hier Blitze. Das Löschen einer Blitzwelle spendiert nicht nur ein Extraleben, sondern ermöglicht auch das sichere Passieren des defekten Strommasts im Spiel.

HERBERT'S DUMMY RUN

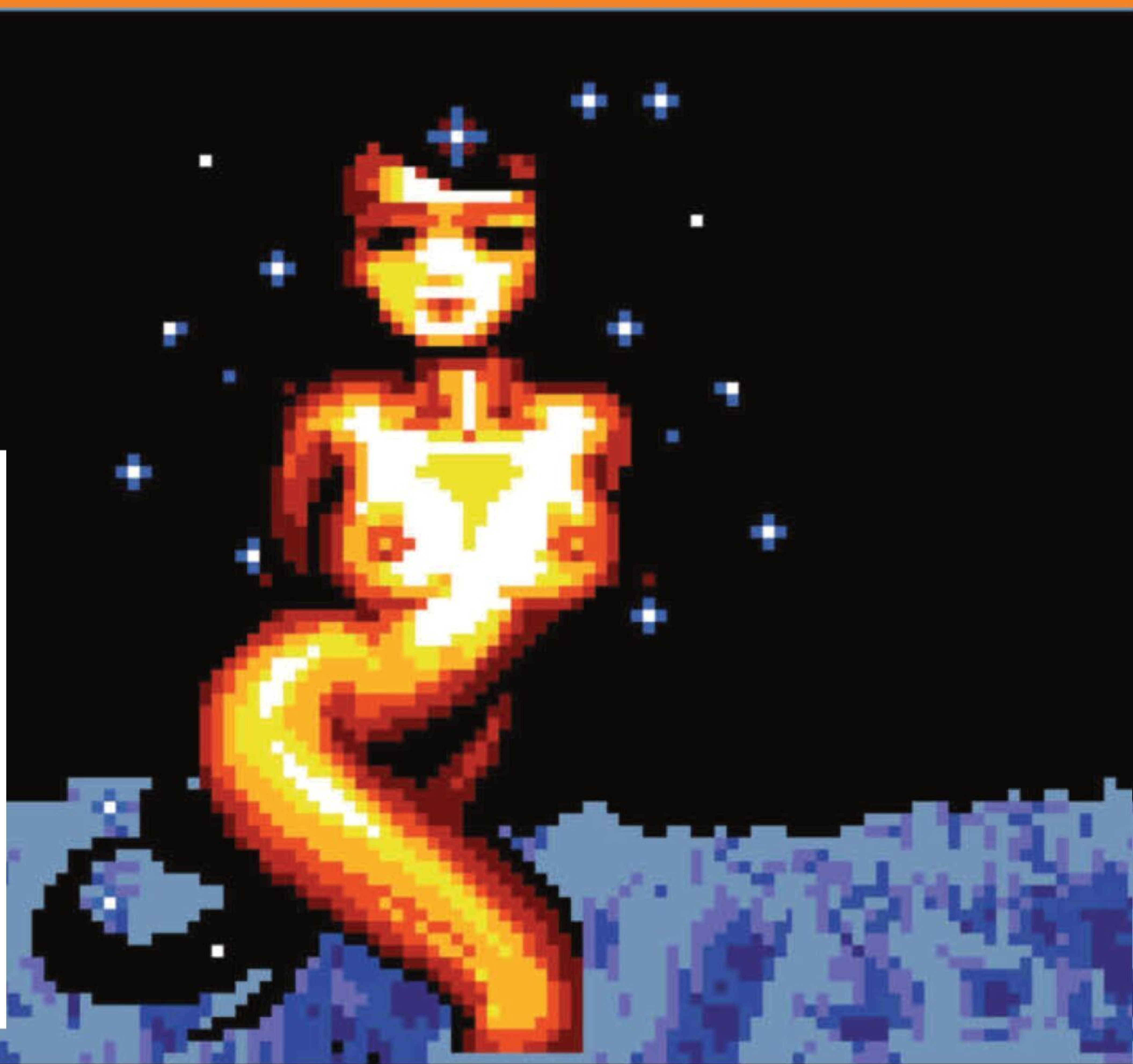


Hier finden wir drei Klassiker: *Space Invaders*, *Canyon Bomber* (ein 1977 veröffentlichter Automat von Atari) und *Breakout*. *Canyon Bomber* erschien 1981 als *Blitz!* auf Commodores VC 20, ist heute aber fast vergessen.



» [ZX Spectrum] Als Hilfe bietet *Three Weeks in Paradise* Hinweistexte.





Die Arche des Captain Blood

SCHÖN WIE EIN COMIC, LEER WIE DAS WELTALL



» **PUBLISHER:** INFOGRAMES
» **ERSCHIENEN:** 1988
» **HARDWARE:** ATARI ST (GESPIELT), AMIGA, APPLE II, MS-DOS, C 64, MAC, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC

Von Anatol Locker



Anfang der 80er waren Comics für mich unverzichtbar. Sie waren cool, leicht zu konsumieren, und man konnte sich mit ihnen schön von den Eltern abgrenzen (Stichwort: „Lies doch mal ein gutes Buch, Junge"). *MAD, Zack, Knox* und die *Lustigen Taschenbücher* machten Freude, aber richtig abgedreht wurde es erst mit der französischen Zeitschrift *Schwermetall* (*Metal Hurlante*).

Was es darin zu schmökern gab, war das Pendant zu Filmen, die sonst im Programmkino liefen: durchgeknallte, erotische, spirituelle oder experimentelle Stories, garantiert nicht drogenfrei, aber immer mit unglaublich expressiven Zeichnungen. Künstler wie Moebius, Richard Corben, Philippe Druillet, Philippe Caza, Milo Manara, Frank Muller oder Boris Vallejo waren ihrer Zeit um Jahre voraus … und ich behaupte, dass ihre Einflüsse noch bis heute in der Popkultur zu spüren sind. Sprich: Weiter vorne als *Schwermetall* konnte damals nicht sein.

Eine halbe Dekade später waren Computerspiele der neue heiße Scheiß. Wie bei den Comics hatten französische Computerspiel-Entwickler den Ruf weg, versponnene Stories zu schreiben, grafisch weit vorne zu sein und auch mit tollen Künstlern zusammenzuarbeiten. Allerdings schrappten sie in Sachen Spielbarkeit meist an der untersten Kante. Und so waren die Titel von Titus Interactive, Coktel Vision oder Microids in der *Power-Play*-Redaktion mehr berüchtigt als berühmt. Sie sahen toll aus, aber spielerisch … meh.

Als eines Tages *Die Arche des Captain Blood* auf meinem Tisch landete, stellte ich mich schon auf ein paar öde Stunden ein. Erfreulicherweise entpuppte sich das Werk *Blood* als positive Überraschung. Die Geschichte war schön versponnen: Ich muss fünf Klone killen, die sich in der ganzen Galaxie versteckt haben. Dazu steuere ich mein Raumschiff zu Koordinaten in einer Galaxie, schicke in einer kleinen Flugsequenz eine Sonde zum Planeten und trete so mit den Bewohnern in Kontakt. In der Zukunft des Captain Blood scheint es keinen Universal-Translator zu geben,







was bedeutet, dass ich mit den Aliens über ein Icon-System kommuniziere. Im Handbuch gibt's Übersetzungen zu den wichtigsten Icons. So hangelt man sich Planet für Planet seinen Klonen entgegen, die man eliminieren muss, um selbst am Leben zu bleiben.

Wir vergaben damals 85 Punkte für Grafik, 70 für Sound und 70 für Spielbarkeit. Kollege Heinrich Lenhardt setzte im Meinungskasten sein „Geht so"-Gesicht auf und mokierte den überschaubaren langfristigen Spielwert; ich blieb bei „Gut" und zeigte mich von der Aufmachung beeindruckt.

Und wie sieht's heute aus? Grafisch ist das Spiel in der Atari-ST-Fassung erstaunlich gut gealtert. Da habe ich schlechter aussehende Spiele des Jahrgangs 1988 gesehen, und der comicartige Grafikstil gefällt mir noch heute. Die Musik stammt von Jean-Michel Jarre und klingt richtig lecker – hier würde ich eher aufwerten.

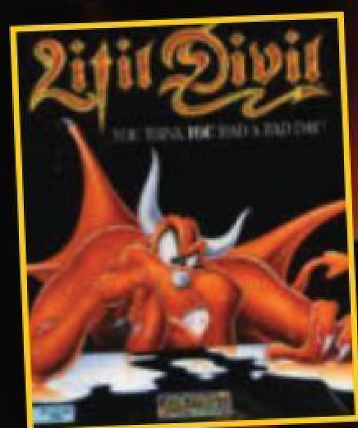
Doch spielerisch hapert's bei *Captain Blood* an allen Ecken und Enden. Was 1988 noch mysteriös, visuell aufregend und cool rüberkam, ist heute einfach nur quälend. Das Iconlastige Interface wird zwar im Handbuch genau erklärt, es ist aber umständlich und verwirrend. Die Drohnen-Landesequenzen sind elend lang, und das Zusammenklicken von Sätzen macht auch nur für maximal fünf Minuten Freude. Dazu kommt, dass die Spiele-Versatzstücke nur durch Eye Candy, aber nicht durch eine Story zusammengehalten werden … blinkende Fraktale allein bringen's eben nicht. Und zu guter Letzt: Wer zu lange braucht, um seine Klone zu töten, wird vom Spiel noch abgestraft. Dann beginnt der Mauszeiger zu zittern, was das Spiel schwerer zu bedienen macht. Wer denkt sich sowas aus?

Alles in allem ist ein neuzeitlicher Besuch bei *Captain Blood* eine knappe Stunde lang spaßig – dann wendet man sich gerne anderen Klassikern zu. Zur Ehrenrettung muss ich sagen: Wäre *Captain Blood* nicht nur eine Zwei-Mann-Show von Philippe Ulrich und Didier Bouchon gewesen, hätte es wohl das Zeug zu einem wahren Klassiker gehabt. Und dafür: Chapeau! *

MAKING OF

Litil Divil

MIT DETAILLIERTEN ANIMATIONEN, ABWECHSLUNGSREICHEM GAMEPLAY UND EINEM STARKEN FOKUS AUF HUMOR HEBT SICH *LITIL DIVIL* DEUTLICH VON DER MASSE AB. WIR SPRECHEN MIT DEN ENTWICKLERN ÜBER IHRE APOKALYPTISCHE REISE.



FAKTEN

- **HERSTELLER:** GREMLIN GRAPHICS, PHILIPS INTERACTIVE MEDIA
- **ENTWICKLER:** GREMLIN IRELAND
- **ERSCHIENEN:** 1993
- **PLATTFORM:** DOS, AMIGA CD32, CD-I
- **GENRE:** ACTION

Die Reise durch die Hölle ist eine klassische Erzählung, die bis zu Dantes *Inferno* zurückreicht. Meistens geht es dabei um mehr als nur eine heiße Pizza. Jedoch nicht für Mutt, den unglücklichen Protagonisten von *Litil Divil*. Er zieht den sprichwörtlich Kürzeren und muss durch das Labyrinth des Chaos reisen, um die mystische „Pizza des Überflusses" für seine Freunde in der Unterwelt zu besorgen – mit extra Käse und Kapern, versteht sich.

Litil Divil ist eine Kuriosität: Vollgestopft mit seichten Gags, Arcade-ähnlichen Minispielen und hochwertigen Animationen liegt es irgendwo zwischen einem interaktiven Cartoon im Stil von *Dragon's Lair* und einem überraschend harten Dungeon Crawler. Die Ursprünge des Spiels gehen auf Jerr O'Carroll zurück, der bereits an Spielen wie *Tomb Raider* und *Heimdall* mitgearbeitet hatte.

Jerr arbeitete damals für die Sullivan Bluth Studios, eine von dem bekannten Künstler Don Bluth gegründete Animationsfirma in Dublin. Ende der 80er ging es für ihn zu dem irischen Entwickler Emerald Software. Er begann mit der Arbeit an *Litil Divil* nach der Entwicklung von *Michael Jackson's Moonwalker*.

Der den Begriff „kleiner Teufel" verballhornende Titel stammt von seiner Mutter, die ihn in seiner Kindheit so nannte. Scherzhaft natürlich! Während seiner Zeit bei Sullivan Bluth animierte er bereits kleine Dämonen für den Film *Charlie – Alle Hunde kommen in den Himmel* und ließ sich davon für sein neues Projekt inspirieren.

„Die Welt sollte aus vielen Tunneln bestehen, die sich zu einem Labyrinth zusammenfügen. Zwischendrin kleine Gräben, über die man springen konnte", erklärt uns Jerr das Spielprinzip. „Außerdem wollte ich unbedingt, dass die Spieler von etwas gejagt werden. Wir hatten einen kleinen Schädel als Anzeige, der sich schneller drehte, wenn der Verfolger näher kam. Wie bei einem guten Horrorfilm sollte man aber nicht sehen, was einen da eigentlich jagt, sondern es sollte sich alles in der Vorstellung des Spielers abspielen."

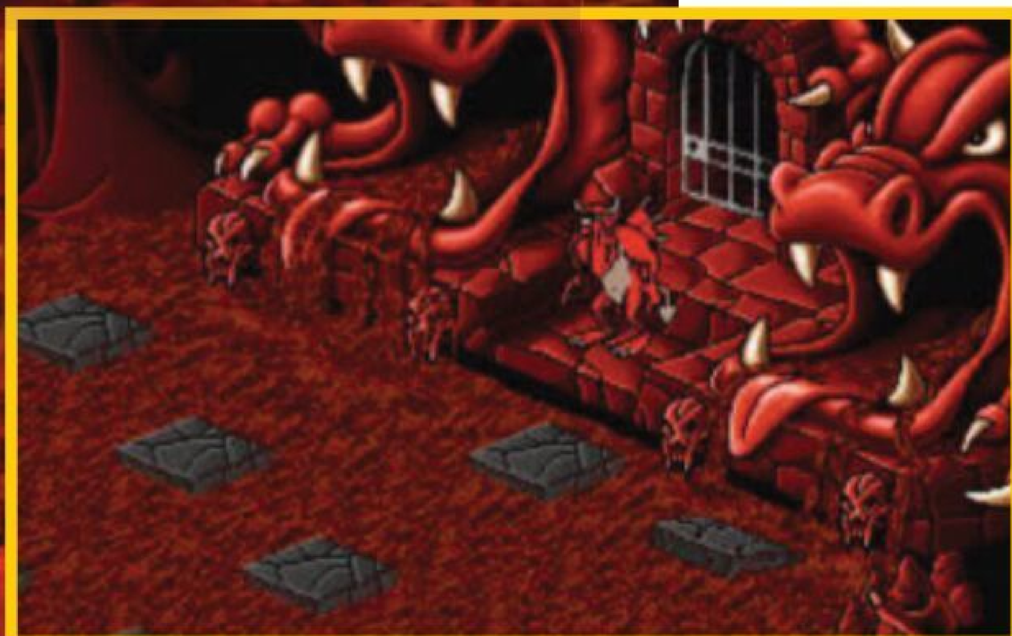
» Ich wollte unbedingt, dass die Spieler von etwas gejagt werden. «
JERR O'CARROLL

Die Entwicklung von *Litil Divil* lief nicht wie geplant: Emerald Ireland wurde 1991 geschlossen. Jerr wurde zwar nach England eingeladen, um bei Gremlin Graphics weiter an *Litil Divil* zu arbeiten, aber aufgrund diverser Probleme mit dem Management kündigte er kurz darauf wieder. Er entschied sich im Anschluss dazu, das Studio The 8th Day zu gründen, und arbeitete dort am Action-Rollenspiel *Heimdall*. *Litil Divil* wurde vorerst auf Eis gelegt.

Nach *Heimdall* folgte das Adventure *Plan 9 from Outer Space*, das von Nicola Sedgwick animiert wurde. Jerr konnte im Lauf der Zeit weitere Künstler für sein Team gewinnen, und das neue Büro in Sheffield bot ihnen die Möglichkeit, endlich an *Litil Divil* zu arbeiten.



» Jerr O'Carrol, Vater von *Litil Divil*.



» [PC] Phil fand Inspiration bei der Disney-Verfilmung *Pinocchio*.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SKIDZ
SYSTEM: ATARI ST, AMIGA
JAHR: 1990

PLAN 9 FROM OUTER SPACE (IM BILD)
SYSTEM: AMIGA, ATARI ST, DOS
JAHR: 1992

ZOOL
SYSTEM: AMIGA, DIVERSE
JAHR: 1992



» Phil Plunkett ist Grafiker bei Giraffe Games.



» Dom Regan ist Eigentümer von 41 Games.



» [PC] Ein Klassiker: Manche Fallen versetzen euch Schockschläge.



Dazu kramten sie zunächst die alte Demoversion wieder hervor. Das Grundgerüst des Tunnel-Labyrinths samt versteckten Bonusräumen machte ihnen immer noch viel Spaß. Für das relativ unerfahrene Team war die Arbeit allerdings eine große Herausforderung, denn es fehlte ein Spieldesigner, der die Ideen richtig umsetzen konnte.

Außerdem war es für die neu angeworbenen Künstlern schwierig, sich an die Einschränkungen bei den Animationen für Videospiele zu gewöhnen, erklärt uns Phil Plunkett, der damals auch zu den Grafikern gehörte: „Unsere Neuzugänge hatten keine Ahnung von Pixeln, Speichergrößen oder Frames. Wenn sie etwas animieren wollten, haben sie nach 24 Frames verlangt. Wir mussten allerdings mit zwei bis drei Frames auskommen. Sie hatten einfach keine Vorstellung von den technischen Grenzen."

Dom Regan, ehemaliger Abteilungsleiter bei Electronic Arts und Eigentümer des Entwicklers 41 Games, war leitender Programmierer von *Litil Devil*. Er arbeitete an dem Tunnelsystem und den Rätselräumen, stand mit dem Grafikteam in engem Kontakt und koordinierte die fertigen Teile des Spiels. Seine Arbeit begann oft mit Konzeptzeichnungen, auf deren Grundlage die Entwickler eine passende Spielmechanik entwarfen.

„Wir stellten uns die Frage, welche Art von Rätsel man in einem bestimmten Raum verwirklichen konnte", verrät er uns. „Was würde denn thematisch passen? Wie kann ich diese Idee zu einem fertigen Spiel umwandeln? Macht das Minispiel auch wirklich Spaß? All das musste bedacht werden."

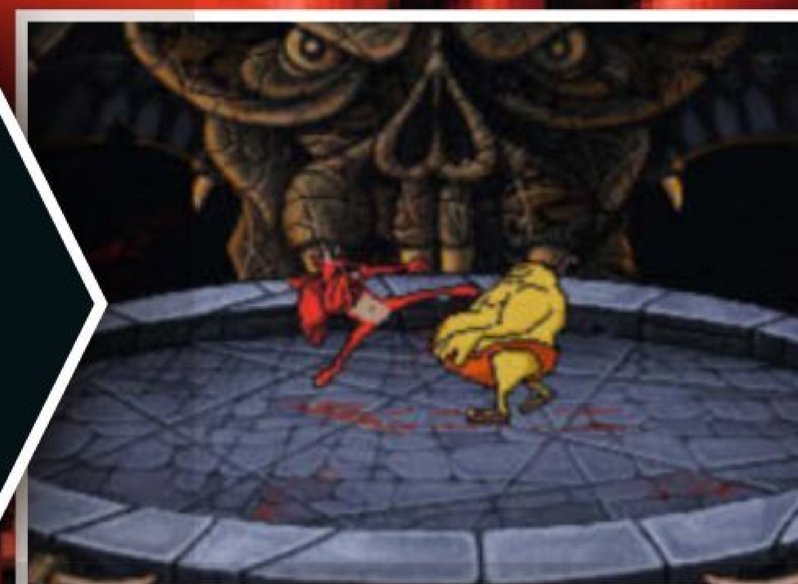
Diese Vorgehensweise ermöglichte eine Vielzahl von unterschiedlichen Spielkonzepten. Während ihr in einem Raum aus der Iso-Perspektive ein Rodeo bestreitet, versucht ihr euch ein paar Räume weiter an einem 2D-Plattformer, spielt Tennis oder erkundet ein Labyrinth. ▶

EINE ÜBERSICHT DER KURZWEILIGEN BONUSRÄUME.

MINIGAMES-GALA

SUMO-WRESTLING

In einer der vielen Kampfsequenzen tretet ihr gegen einen Sumo-Ringer an. Mutt nutzt exotische Kampfeinlagen wie den gezeigten Roundhouse-Kick, um dem Koloss Herr zu werden. Der hält allerdings einiges aus, sodass ihr euch anstrengen müsst.





DRACHEN ZÄHMEN

Dieses simple Rätsel ist eher auf der humorvollen Seite: Wie kommt ihr an einer Drachenstatue vorbei, die ständig Feuer ausatmet? Ganz einfach, ihr verstopft die Nüstern mit großen Edelsteinen, bis die Statue irgendwann explodiert.

DER BODEN IST LAVA

Ja, das erinnert sehr an *Frogger*. In der kleinen Geschicklichkeitseinlage müsst ihr versuchen, auf den beweglichen Plattformen einen Schlüssel zu erreichen. Die Plattformen bewegen sich unterschiedlich schnell und stoßen auch gerne einmal ineinander.





NATÜRLICH ... SPINNEN

In einem anständigen Labyrinth darf auch die monströse Spinnenkönigin nicht fehlen. Ihr müsst gegen ihre kleine Brut kämpfen, während ihr versucht, an das Pestizid zu kommen.

MONSTERSCHACH

Dieses Minispiel bietet wunderschöne Animationen. Aus dem Untergrund kriechen kleine Geister nach oben, um euch mit in die Tiefe zu reißen. Während ihr den Gespenstern ausweicht, jagt euch ein riesiger Augapfel.




» [PC] Vor jedem der fünf Dungeons müsst ihr einen Troll besiegen.


» [PC] Die Monster der Tiefe hoffen stets auf eine kleine Unachtsamkeit.

Verlorene Divils

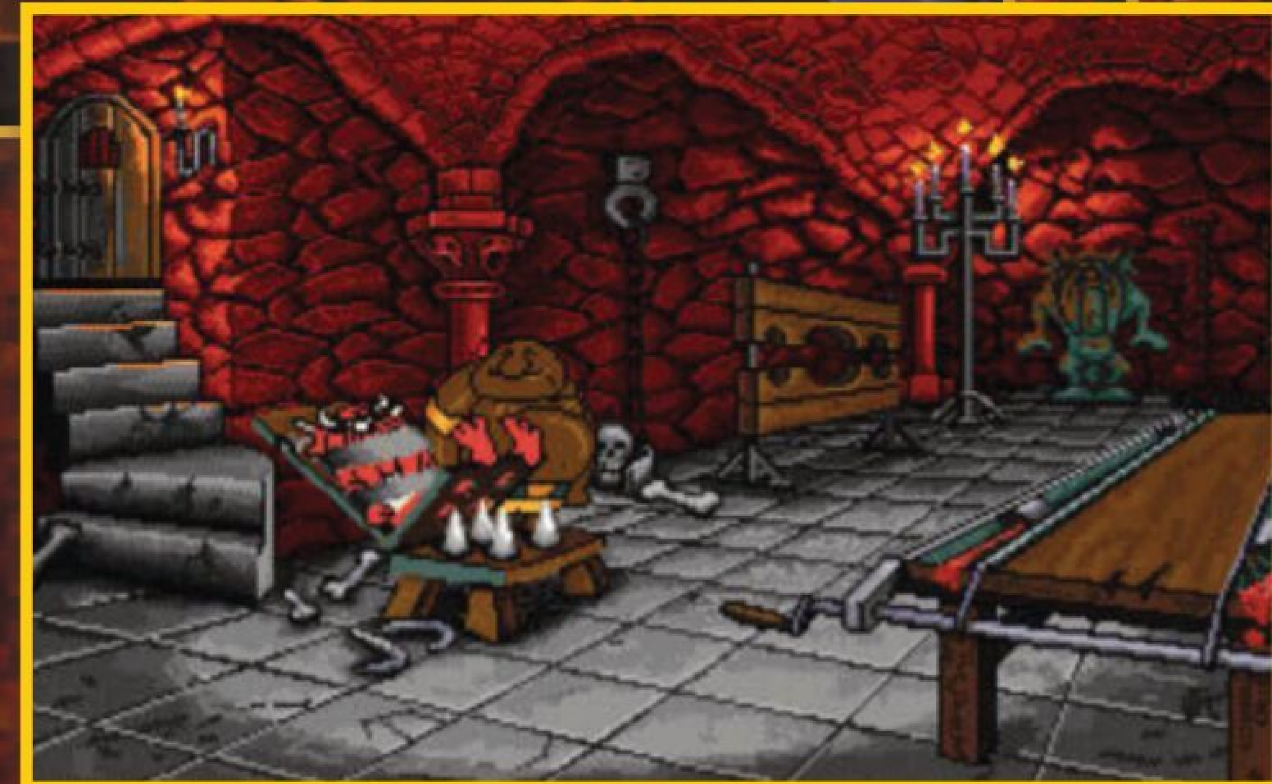
Wo sind die Konvertierungen abgeblieben?

Neben den Versionen für CD-i, DOS und CD32 sollte *Litil Divil* auch für andere Systeme konvertiert werden. Die meisten Portierungen wurden jedoch nie fertiggestellt. Obwohl bereits Werbung für die Versionen auf Mega Drive und Atari Jaguar CD geschaltet wurde, schaffte es *Litil Divil* nie auf diese Systeme. Es war auch eine Konvertierung für das Super Famicom in Arbeit, aber auch diese wurde nie veröffentlicht.

Phil kann sich noch vage an die Atari-ST-Version erinnern. Demnach wurden einige Tests durchgeführt, allerdings erwies sich die Hardware als zu schwach, um das Spiel flüssig darstellen zu können. Das Team konnte es sich aufgrund der wenigen Mitglieder nicht leisten, zu viele Projekte auf einmal zu bearbeiten, weshalb sie sich dafür entscheiden mussten, die weniger erfolgversprechenden einzustellen.

„Wir hatten ein großes Problem damit, unsere Grafiken zu speichern", erinnert sich Dom. „Als der Atari Jaguar herauskam, haben wir die alte Atari-ST-Version genommen, und damit versucht, das Spiel zu konvertieren. Leider war das System sehr neu, und wir wussten nicht, ob sich die Version gut verkaufen würde. Wegen dieser Ungewissheiten entschieden wir uns dagegen."




» [PC] Wenn euch die Lebensenergie ausgeht, wacht ihr in einer Folterkammer auf.

» Unsere Neuzugänge hatten keine Ahnung von Pixeln, Speichergrößen oder Frames. «
PHIL PLUNKETT

„Unsere Grafiker haben ganze Arbeit geleistet. Nach ein paar Startschwierigkeiten erschufen sie für jeden Raum und für jede Situation eigene Animationen. Auf diese Weise brachten wir diese einzigartigen Gameplay-Elemente überzeugend ins Spiel."

Programmierer Tommy Rolfe arbeitete hauptsächlich an der Amiga-Version. Er entwickelte alle Tools von Grund auf neu, um die Originalgrafiken und Animationen in jeder Version des Spiels zu implementieren. „Mutt war ein äußerst drolliger Zeitgenosse. Wegen seiner Tollpatschigkeit brachten wir ihn ständig in lustige Situationen, dafür mussten wir aber eine Menge Arbeit investieren", erinnert sich Tommy.

Er fährt fort: „Das größte Problem war, dass es nicht nur ein Spiel war, sondern wegen der vielen unterschiedlichen Minispiele eine Art Spielesammlung. Normalerweise programmierte man damals eine Engine für ein Genre, etwa einen Sidescroller. Wenn man damit fertig war, fügte man die ganzen Levels hinzu und optimierte noch so weit wie möglich. Aber in *Litil Divil* gab es so viele unterschiedliche Räume, dass die Umsetzung wirklich aufwendig war.

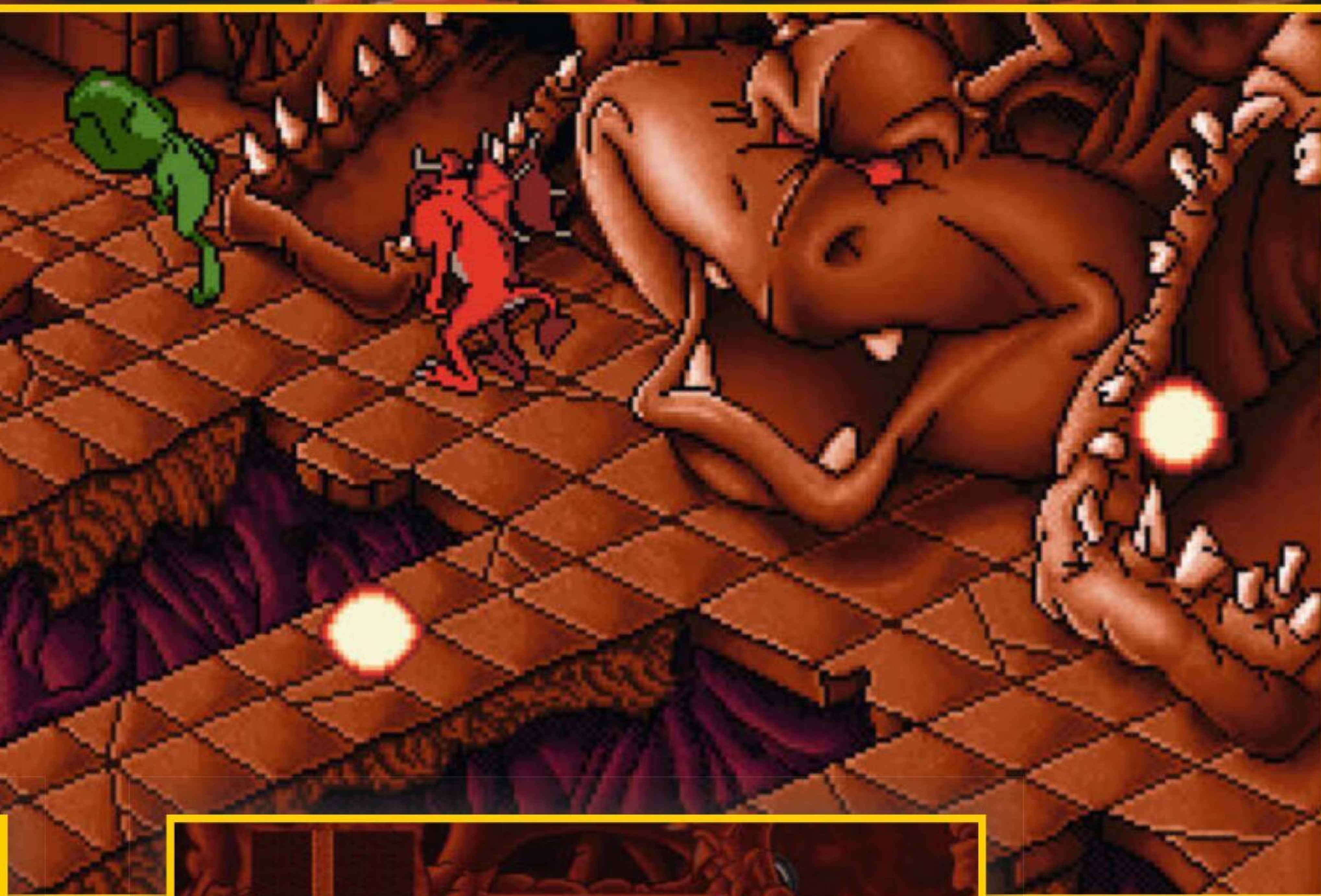

» [PC] Makabres Hütchenspiel: Unter welchem Totenkopf liegt der Augapfel?

Trotz der vielen Minispiele kommt das eigentliche Labyrinth nicht zu kurz. Darin umgeht ihr Fallen, sammelt Schätze, sucht nach Nahrung für eure Energieanzeige und findet Speicherpunkte. Die Karte erscheint zu Beginn komplett leer und füllt sich erst mit der Zeit und mit eurem Fortschritt.

Dom erinnert sich: „Das Konzept der Demoversion war gut und wurde stetig erweitert. Das Spiel wuchs sozusagen auf natürliche Art und Weise. Irgendwann fiel uns auf, dass wir sehr viel Zeit in den Tunneln und in dunklen Räumen verbrachten. Also haben wir versucht, sie etwas hübscher und abwechslungsreicher zu gestalten und mit interessanten Inhalten zu versehen." Im Ergebnis warten einige Lacher in den Gängen auf euch. Mal verpasst euch eine überdimensionierte Dämonenhand eine Ohrfeige, mal gibt Mutt einen Schrei von sich, wenn er eine Spinne entdeckt. Ihr werdet auf eurer Erkundungstour viel Spaß haben!

Dank eines kleinen Tricks verläuft das Abenteuer absolut geschmeidig. Im Buffer des Grafikchips werden die folgenden Bildschirme bereits geladen, sodass ihr das Labyrinth ohne Unterbrechungen durchstreifen könnt.

Rückblickend findet Dom dennoch ein paar kritische Worte, denn das Spiel war ihm nicht logisch genug aufgebaut. „*Litil Divil* hing stark von Zufällen ab, und das ist in einem Spiel



» [PC] Für Phil war es wichtig, dass *Litil Divil* eine irische Produktion war.





» [PC] Kommt ihr zu nahe an die Gitterstäbe, müsst ihr mit wütenden Insassen rechnen.



» [PC] Jeder Eingang ist einem großen Dämonenmaul nachempfunden.

nie gut", bemerkt er. „In einem guten Spieldesign entwickeln sich der Held und die Spielwelt. Der Entwickler möchte beispielsweise, dass Level 5 schwieriger ist als Level 1, und nicht umgekehrt. Wir haben uns zu sehr auf die witzigen Elemente fokussiert und rundherum den Rest gebaut. Da wir jeden Tag daran gearbeitet haben, ist uns das Balance-Problem nicht aufgefallen."

1993 wurde *Litil Divil* schließlich veröffentlicht. Es verkaufte sich gut, und das Team begann mit der Vorproduktion eines zweiten Teils. „Wir wollten von den klaustrophobischen Tunneln wegkommen. *Litil Divil 2* sollte ein großer, interaktiver Cartoon werden", erinnert sich Phil. Doch 1996 löste sich Gremlin Ireland auf, da ein Großteil der Mitarbeiter wegzog und der Rest des Teams zu Funcom Dublin wechselte. Das war das Aus für *Litil Divil 2*. Dom betont, dass die irische Spieleentwicklung zu dieser Zeit praktisch nicht mehr existierte.

Er denkt gerne an das kleine Studio zurück: „Wir arbeiteten viel aus dem Bauch heraus und waren für unsere Verhältnisse fast schon Pioniere", sagt er lächelnd. Phil pflichtet ihm bei: „Wir waren jung und fleißig, es war eine großartige Erfahrung. Wir mussten für alle Probleme selbst eine Lösung finden, es gab kein Internet mit all den Hilfen. Es war stressig, es war aufregend, es war eine wundervolle Zeit!" *



» [PC] Wenn ihr ihn mehrere Sekunden lang nicht bewegt, nutzt Mutt die Zeit für ein Nickerchen.



» [PC] Diese Räume sind zwar nicht einladend, aber hier könnt ihr euer Spiel speichern.



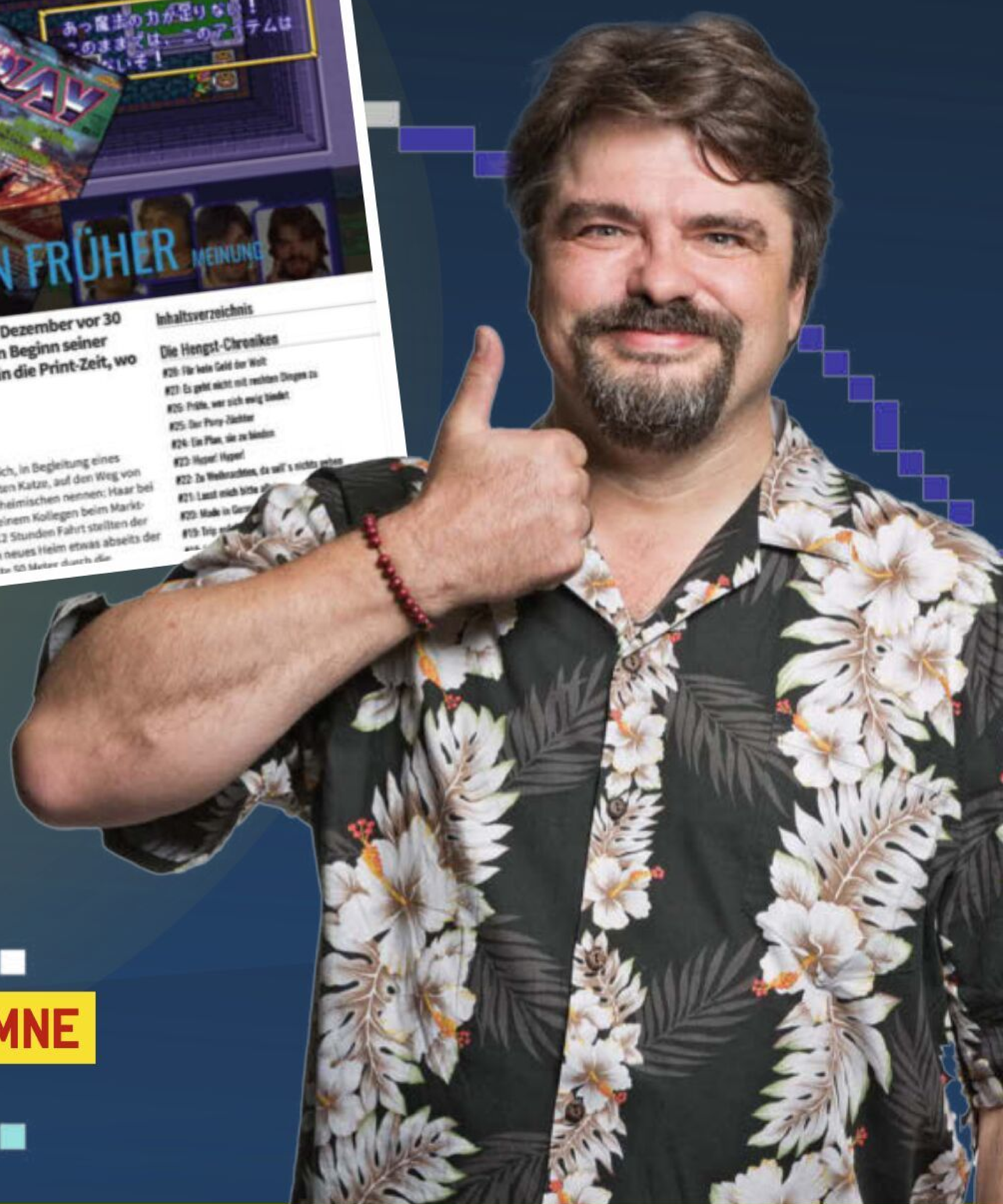
» Hier seht ihr Konzeptzeichnungen für *Litil Divil 2*.

STUNDE DER KRITIKER



KOLUMNE





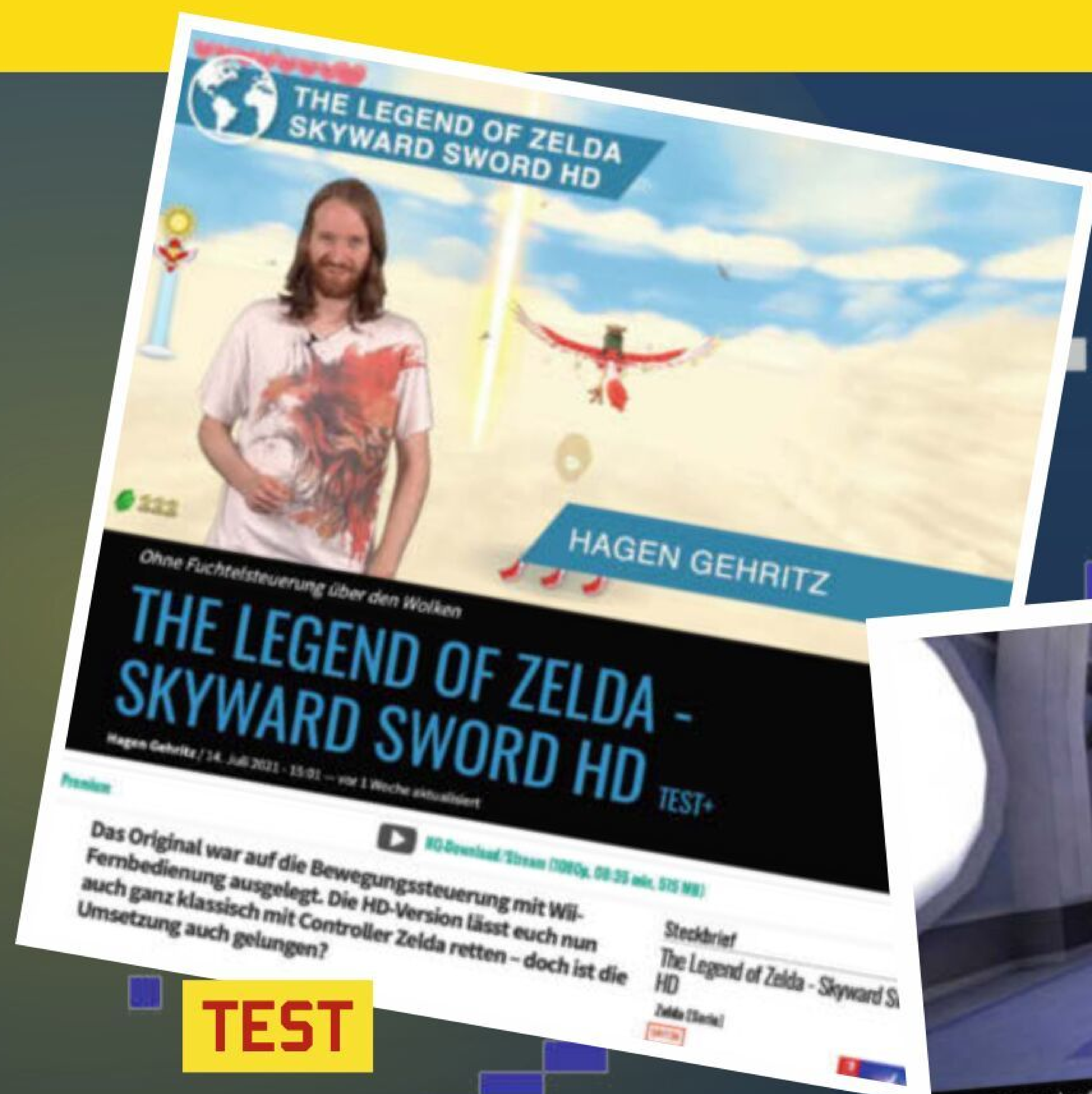


KOLUMNE

GAMERS GLOBAL

REPORT





TEST







RELAUNCH NACH 12 JAHREN

Jetzt mit konfigurierbarer Startseite für unsere User

COMMUNITY

» GamersGlobal wird von erfahrenen Spiele-Redakteuren und mitmachenden Usern gestaltet – keine Community ist netter!

Anmelden und 1 Jahr Premium zum halben Preis* sichern:

> WWW.GAMERSGLOBAL.DE/AKTION

*2,49 statt 4,99€ pro Monat

EXPERTENWISSEN

Double Dragon II: The Revenge

DER ARCADE-HIT *DOUBLE DRAGON* PRÄGTE MIT SEINEM KOOP-FEATURE UND AUSRÜSTBAREN WAFFEN DAS BEAT-EM-UP-GENRE. DIE FORTSETZUNG SORGTE 1988 JEDOCH NICHT NUR FÜR BEGEISTERUNG.



***Double Dragon II* beginnt mit dem Mord an Billy Lees Freundin Marian. Der zurückgekehrte Bösewicht Willy und seine „Black Shadow Warriors" haben sie auf dem Gewissen. Wie der Untertitel verrät, zieht Billy mit seinem Bruder Jimmy los, um Rache zu üben. Ehrlicherweise hätte Entwickler Technos statt „The Revenge" auch „The Recycling" als Namen wählen können, denn die Fortsetzung ist nur eine Variation des ersten Teils.**

Laut Yoshihisa Kishimoto, dem Game Director der *Double Dragon*-Spiele, war *Double Dragon II* ursprünglich als Upgrade-Kit für den Erstling geplant. Daher wurden bei den meisten Figuren nur Farben oder Frisuren angepasst und die vier bekannten Levels neu dekoriert. Sogar einige vermeintliche Neuerungen wie der Cyclone Kick der Helden waren schon im Code des Erstlings enthalten, kamen darin aber nicht zum Einsatz. Kishimoto betrachtete das Upgrade als finale Version von *Double Dragon*, die alles umfassen sollte, was es zuvor nicht ins fertige Spiel geschafft hatte.

Doch der Erfolg des 1987 erschienen *Double Dragon* in den Spielhallen war so groß, dass entschieden wurde, das Upgrade in eine Fortsetzung zu verwandeln. Der Speicher des Automaten wurde erhöht, damit das Team neue Grafiken einfügen konnte. Die 8-Bit-Hardware blieb ansonsten dieselbe, weswegen *Double Dragon II* ins Stocken gerät, wenn viel auf dem Bildschirm los ist.

» Der Erfolg von *Double Dragon* war so groß, dass aus dem geplanten Upgrade eine Fortsetzung wurde. «

Neben Obermotz Willy kehrten auch die Zwischenbosse zurück, die um drei Neuzugänge ergänzt wurden: den schwer totzukriegenden Wrestler Burnov, den Schwarzenegger-Klon Abore und den Martial-Arts-Kämpfer Chin Taimei. Außerdem gab es ein neues „letztes Gefecht" nach dem Kampf gegen Willy. Im Erstling mussten zum Schluss noch die Brüder gegeneinander antreten, nun sehen sie sich zwei bösen Doppelgängern gegenüber. Diese finsteren Geister sollten die Spieler ins Schwitzen (und zum Einwerfen weiterer Münzen) bringen. ▶



» [Arcade] Willy schlägt nach dem ersten Teil zurück und lässt Marian ermorden.





» [Arcade] Die Steuerung orientierte sich an *Renegade* von Technos.



» [Arcade] Passt in den Handgemengen auf, oder es holt euch von den Füßen.









» [Arcade] Der Morgenstern ersetzt Lindas Peitsche aus dem Vorgänger.



» [Arcade] Die Erntemaschine ist eine der bizarrsten Fallen im Spiel.





SEITENSPRÜNGE

Welche Version haut richtig rein?



COMMODORE 64

Beide Versionen von *Double Dragon* für den C64 waren ein Reinfall. Doch die Konvertierung von *Double Dragon II* macht Spaß und ist die einzige Version auf 8-Bit-Computern, die auch den finalen Kampf gegen die Geister bietet.

ZX SPECTRUM

Monochrom-Grafik sollte die Tempoeinbrüche des Originals vermeiden. Das sorgte aber für einen drögen Look. Auch lassen sich die Gegner zu leicht mit dem Cyclone Kick übertölpeln. Dazu hat die 48K-Fassung unschöne Letterboxen.





MSX

Ein Port der 48-KB-Version des Spectrum, der nichts aus den extra 16 KB des MSX herausholt. Dazu bleibt ein großer Teil des Screens leer. Die Grausigkeit dieser Portierung ist auf dem Niveau von *Green Beret* für den Commodore 16.

SCHNEIDER CPC (BAND)

Die Band-Variante für den CPC ist ähnlich furchtbar wie der 48K-Port für den Spectrum. Zwar hat sie mehr Farben, ist aber unspielbar. Greift auf dem CPC unbedingt zur Diskette.





SCHNEIDER CPC (DISKETTE)

Wie die Portierungen für den Amiga und den Atari ST wurde die Disketten-Fassung für den CPC von Richard Aplin programmiert. Die Grafiken wurden vom ST übertragen. Eine akkurate Umsetzung des Automaten.

AMIGA

Richard Aplin entwickelte diese Version spezifisch für die Amiga-Hardware, daher unterstützt sie Overscan und den Blitter-Koprozessor. Die Konvertierung beinhaltet so gut wie alles vom Original und ist die beste Heimcomputer-Fassung.



» Die Gegner wichen öfter aus. Die Zeiten des stumpfen Durchmarschierens waren vorbei. «

▶ Allgemein war *Double Dragon II* schwieriger als Teil 1. Die Gegner agierten schneller und wichen öfter aus. Vorbei waren die Zeiten, in denen die Helden durchmarschierten, indem sie stumpf den Ellenbogenschlag im Dauerfeuer einsetzten. Dennoch war die große Nähe zum Erstling augenfällig. In der *ASM 3/90* schrieb Michael Suck über die Amiga-Version: „Die Ähnlichkeiten zu *Double Dragon* sind bestechend […], teilweise sind sogar die Grafiken identisch zum Vorgänger.“ Winnie Forster lobte in der *Power Play 10/90* zwar Technik und Umfang der NES-Version, die zusätzlich um Sprungabschnitte erweitert wurde, kritisierte aber „die abgelutschte und brutale Spielidee“. Die mangelnde Innovation von *Double Dragon II* wog umso schwerer, weil der genreprägende erste Teil in der Zwischenzeit bereits diverse Nachahmer angelockt hatte.



Eine der wenigen echten Neuerungen kam bei vielen Spielern nicht gut an: Für *Double Dragon II* setzte Kishimoto wieder auf die Steuerungsweise von *Renegade*, dem indirekten Vorgänger von *Double Dragon* aus dem Jahr 1986. Im ersten Teil gab es einen festen Knopf für Tritte sowie einen für Schläge, so wie es bis heute in vielen Prügelspielen gehandhabt wird. In *Double Dragon II* bestimmen die beiden Knöpfe dagegen, ob der Angriff nach rechts oder links zielt. Attacken in Blickrichtung sind dabei stets Schläge, Angriffe nach hinten dagegen Tritte. Gerade im direkten Vergleich mit dem Vorgänger ist diese Steuerung wenig intuitiv.

Kishimoto aber gefällt das Steuerungsschema von *Renegade* besser, wie er Florent Gorges verriet, dem Autor des Buches *The History of Nintendo*. Rückblickend meint er jedoch, dass er die Zufriedenheit der Spieler an erste Stelle hätte setzen müssen. Noch unhandlicher ▶



» [Arcade] Der Hubschrauber aus Kishimotos Spiel *Cobra Command* feiert einen Gastauftritt.







ATARI ST

Eine Portierung der Amiga-Fassung mit einigen Kompromissen. Vor allem die Auflösung wurde etwas reduziert und die Hintergründe sind weniger detailliert. Doch die Prügelei ist gut spielbar.

PC

Im VGA-Modus sieht *Double Dragon II* auf dem PC fast so aus wie die ST-Version (wenn auch mit etwas kleinem Bild). Doch die Eingaben werden mit Verzögerung umgesetzt, was zu purem Frust führt.







MEGA DRIVE

Die verpfuschte Version erschien nur in Japan. Die Sprites sind zu klein, die Hintergründe detailarm und trotzdem gibt es Slowdowns. Immerhin ist der Soundtrack gut und der zweite Level wurde erweitert.

NES

Technos riskierte nichts bei der Automaten-Version, aber experimentierte auf dem NES. Das Ergebnis ist ein toller Mix aus Hüpfen und Prügeln. Außerdem gibt es endlich den Koop-Modus, der beim Erstling auf dem NES noch fehlte.





PC ENGINE

Naxat Soft entwickelte ein Remake der NES-Version auf Super CD-ROM. Es entstand ein gelungenes Upgrade mit verbesserter Grafik, animierten Zwischensequenzen und Ton in CD-Qualität.

GAME BOY

Keine Sprung-Tritte? Keine Waffen? Das ist kein *Double Dragon*! Es handelt sich um ein *Kunio-kun*-Spiel unter neuem Namen (ursprünglich sollte diese Version *The Renegades* heißen). Der solide Prügler bietet sogar Koop, hat aber nichts mit *Double Dragon* zu tun.



BOSS-PARADE

Eure größten Widersacher auf dem Pfad der Rache:





BURNOV

Bei seinem Spezialangriff packt euch der Maskierte Burnov bei den Haaren und prügelt auf euch ein. Ist er besiegt, löst sich sein Körper auf.

STRATEGIE:

Lockt ihn an den rechten Bildrand und stoßt ihn für einen Sofort-K.-o. in die Tiefe. Ansonsten ist er empfindlich gegen Tritte.





ABORE

Er ist überraschend schnell und teilt mit Schulterramme und Co. gut aus. Genau wie der Terminator kommt er wieder (im vierten Level).

STRATEGIE:

Greift sofort an, sobald sein Fahrstuhl ankommt, und er fällt auf ein Fließband. Haltet ihn mit Tritten unten, und er rollt davon.





CHIN TAIMEI

Der Bruce-Lee-Möchtegern tänzelt mit Tritten und Flickflacks über den Bildschirm. Haltet Distanz, denn seine Stock-Kombos hauen rein.

STRATEGIE:

Bleibt in der Vertikalen in Bewegung und tretet nach hinten oder werft ihn links unten aus dem Bildschirm.





WILLY

Der alte Boss kehrt im neuen Zwirn zurück. Er nimmt euch mit seinem Gewehr aufs Korn oder schlägt aus der Nähe mit dem Schaft zu.

STRATEGIE:

Ihr könnt keine Fallen ausnutzen. Kümmert euch zuerst um seine Handlanger und drängt ihn dann in eine Ecke, um ihn am Schießen zu hindern.

REVENGE SPIRITS

Die bösen Doppelgänger beherrschen mehr Angriffe als ihr. Zum Beispiel schleudern sie Spektralenergie oder ergreifen von euch Besitz.

STRATEGIE:

Springt durchgehend, um nicht besessen zu werden. Eure Geister-Klone lassen sich mit dem Tritt nach hinten leicht austreiben.



wurde diese seltsame Steuerung bei den Heimcomputer-Versionen, die mit nur einem Feuer-Knopf auskommen mussten.

Die Konvertierungen des Originals von Binary Design waren unterwältigend geblieben. Dennoch beauftragte Virgin beim Nachfolger erneut Mastertronic mit der Aufgabe – und diesmal bekamen sie es besser hin. Besonders die Konvertierungen für C64, Amiga, Atari ST und die Disketten-Fassung für den Schneider CPC waren nahe am Arcade-Erlebnis. Auf den anderen Plattformen war die Sache etwas komplizierter. Was im Westen unter dem Namen *Double Dragon II* auf dem Game Boy erschien, spielte sich völlig anders. In Wahrheit handelte es sich um die Umsetzung eines Prüglers aus der *Kunio-kun*-Reihe von Kishimoto, zu der unter anderem *Renegade* und *River City Ransom* gehören. Die NES-Version wiederum umfasste neun Levels und fügte die erwähnten Plattform-Elemente hinzu. Die Mega-Drive-Version ist hingegen ein schlechter Port des Automatenspiels.

Anno 2016 brachte Hamster *Double Dragon II – The Revenge* zurück auf die PS4, 2018 folgte eine Switch-Fassung. Die Hamster-Version umfasst diverse Display-Einstellungen sowie Spielvarianten wie den Highscore-Modus mit nur einem Leben. Die NES-Version wurde von Nintendo als Virtual-Console-Titel auf 3DS, Wii und Wii U veröffentlicht und ist



» [NES] Billy macht einen auf Super Mario.





» [GBA] Burnov ist in *Double Dragon Advance* mit dabei.

seit 2019 Teil des Spielekatalogs des Abodienstes Nintendo Switch Online.

Nach *Double Dragon II* folgten weitere Fortsetzungen, Spin-offs und Remakes wie das selbstironische *Double Dragon Neon* von WayForward. Besonders hervorzuheben ist das 2003er-*Double Dragon Advance* von Million. Der Prügler wirkt wie ein Remake des ersten Teils für Game Boy Advance, fügt aber Inhalte aus der NES-Version, *Super Double Dragon, Renegade* und *Double Dragon II* hinzu. Aus Letzterem sind zum Beispiel die Mini-Bosse Burnov und Chin Taimei enthalten (Abore war auch geplant, fand jedoch keinen Platz mehr auf dem Modul). Außerdem basiert der siebte Level auf dem finalen Gebiet von *Double Dragon II*, in dem die Brüder die Höhle des Löwen infiltrieren.

All das unterstreicht die Qualitäten des zweiten Teils, der trotz seiner Makel einen wichtigen Platz in der Serienhistorie und damit in der Geschichte der Beat-em-ups hat. *

» Gerade im direkten Vergleich mit dem Vorgänger ist diese Steuerung unintuitiv. «

FRAG DEN ENTWICKLER

Paul Ranson programmierte die Spectrum-Fassung.



RG: Wie bist du zum Projekt gestoßen?

PR: Ich war Project Manager für die meisten Versionen von *Double Dragon* bei Binary Design. Danach machte ich mich als Programmierer selbstständig. *Double Dragon II* war mein erster Auftrag für Big Red Software. Mein Bruder Peter war damals an der Uni, lieferte aber die Grafiken. Coding war meine Leidenschaft und es faszinierte mich, das Spiel möglichst schnell und originalgetreu zum Laufen zu bringen.

RG: Warst du ein Fan des Originals?

PR: Wir hatten einen Automaten im Büro. Das war super. Wir waren alle Profis! Ehrlich gesagt wirkte *Double Dragon II* wie Geldmacherei, sogar das Intro war ziemlich ähnlich. Es ist lustig, dass der Titel damals als brutal galt. Heute wirkt er so harmlos.

RG: Konnten Sie Grafiken vom Automaten verwenden?

PR: Wir versuchten, die ROMs zu hacken. Für die Amiga- und ST-Fassungen haben die Jungs aber mit einem frühen Capture-Gerät das Spiel aufgenommen und der Grafiker hat die Bilder aufgehübscht. Die Spectrum-Version wurde dagegen von Peter gepixelt. Er nutzte ein Sprite-Animations-Tool von John Pickford. Er wollte unbedingt, dass Gegner ein Rad schlagen können und überlegte ewig vor einem Spiegel im Garten, wie er die Animation umsetzen könnte.

RG: Warum nutzte die 48-KB-Version nicht den ganzen Bildschirm?

PR: Ich wollte Speicher sparen und habe einen Teil des Speichers für die Bilddarstellung als Ablage für Animationen genutzt. Ich steckte meine ganze Energie in die 128-KB-Version. Die gestutzte 48-KB-Fassung war enttäuschend. Ich habe gehofft, Spielern einen Schubs in die Richtung raffinierter Spiele zu geben, die den ganzen Speicher nutzen.

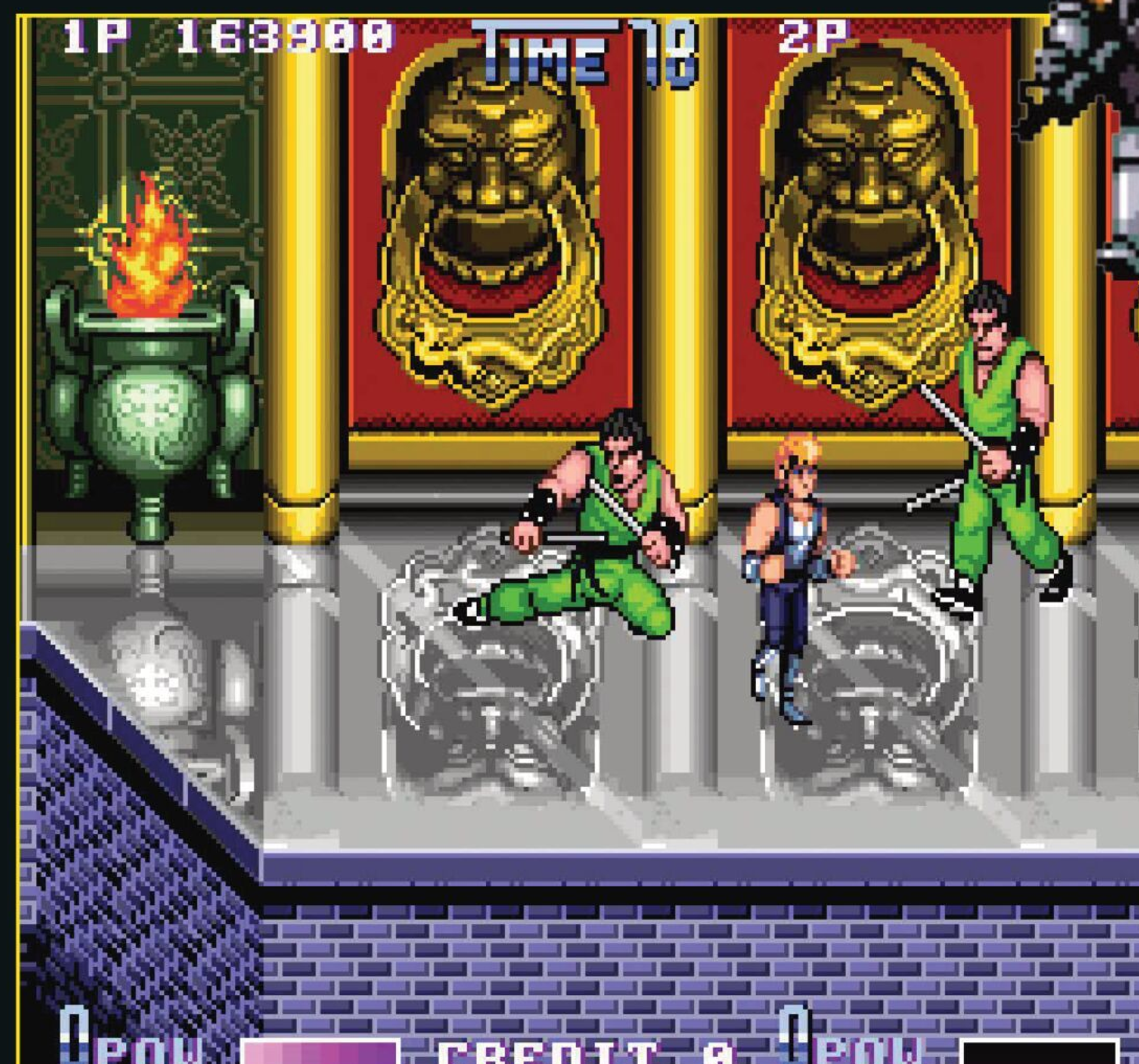
RG: Waren Sie glücklich mit der Spectrum-Fassung?

PR: Ich bin stolz auf das Ergebnis. Die Zeitfristen und das Budget waren damals knapp. Wir hatten nur wenige Tage zum Experimentieren. Unsere Tricks von damals wirken heute vielleicht primitiv, doch damals kamen sie uns wie Raketenwissenschaft vor.

ALT

WILLY

NEU



» [Arcade] Die Brüder infiltrieren wieder einmal die Basis von Willy.

ALT



JEFF

NEU

MAKING OF

THE SIMPSONS™

BART VS. THE SPACE MUTANTS

DIESE FRÜHE SIMPSONS-VERSOFTUNG IST KNÜPPELHART. ENTWICKLER GARRY KITCHEN VERRÄT UNS, DASS AUCH DIE ENTWICKLUNG ALLES ANDERE ALS LEICHT WAR.





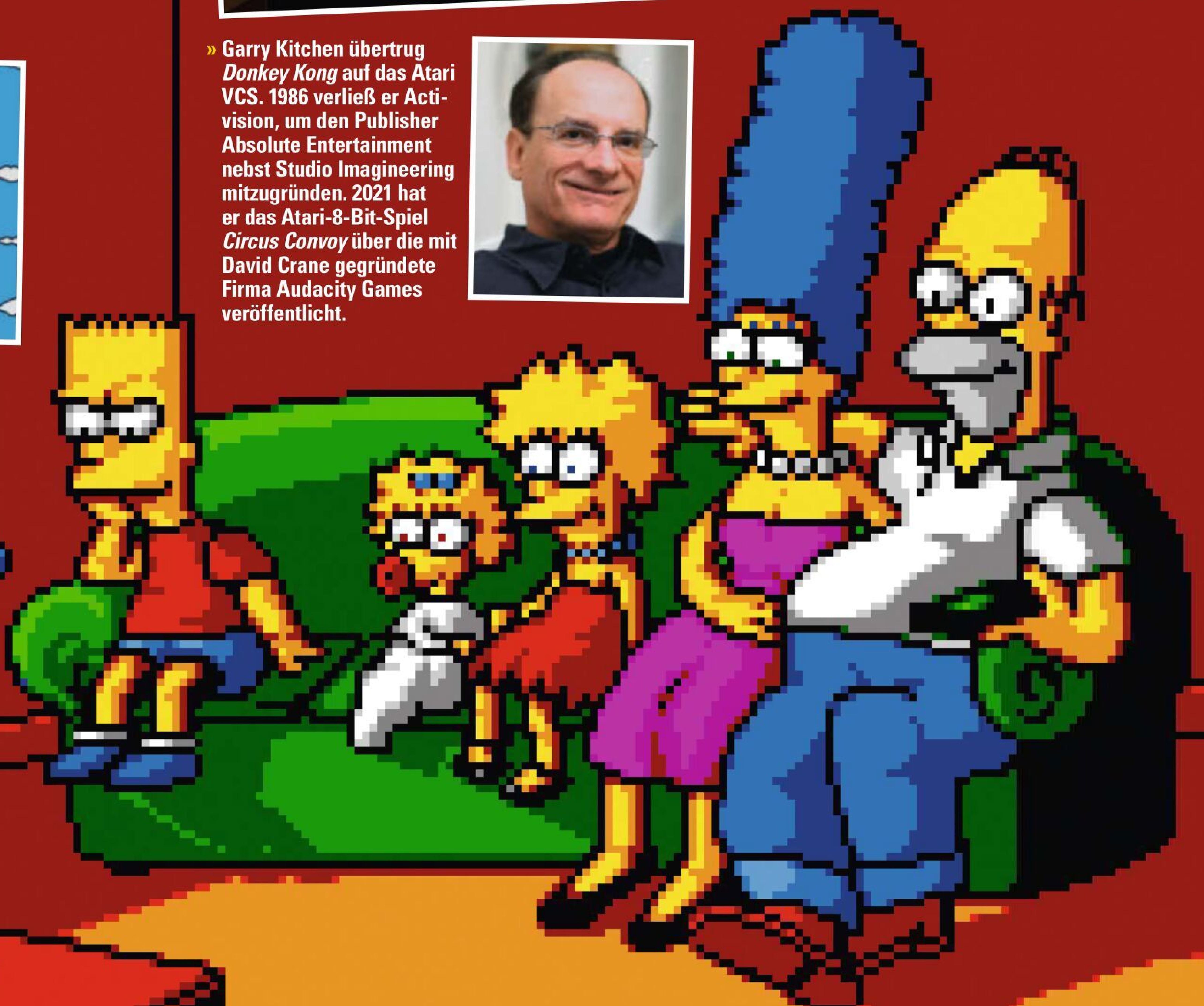




» Garry Kitchen übertrug *Donkey Kong* auf das Atari VCS. 1986 verließ er Activision, um den Publisher Absolute Entertainment nebst Studio Imagineering mitzugründen. 2021 hat er das Atari-8-Bit-Spiel *Circus Convoy* über die mit David Crane gegründete Firma Audacity Games veröffentlicht.



» [Mega Drive] Der Schreiber von *Bart vs. The Space Mutants*, Barry Marx, wurde später Serienautor. 1997 fing er bei der Serie *Zauberhafte Sabrina* an, starb jedoch kurz darauf mit 41 Jahren an einer Herzattacke.





FAKTEN

- » **ENTWICKLER:** ACCLAIM
- » **ENTWICKLER:** IMAGINEERING
- » **ERSCHIENEN:** 1991
- » **PLATTFORM:** NES, DIVERSE
- » **GENRE:** PLATTFORMER

Garry Kitchen wollte von Kindesbeinen an Künstler werden. In den späten 70ern fing er ein Kunststudium an, doch schon in seinem zweiten Studienjahr lockte ihn die Unterhaltungselektronik auf einen anderen Karrierepfad, der seinen Namen in der 8-Bit-Ära bekannt machen sollte.

Zunächst arbeitete Kitchen als Teilzeit-Techniker bei der Elektronikfirma Wickstead Design Associates. Er lötete Platinen zusammen und übernahm andere Gelegenheitsarbeiten. Chips und Kabel zogen ihn so magisch an, dass er zum Fach Elektrotechnik wechselte. Doch seine Kurse lehrten noch die Mainframe-Programmierung mit FORTRAN, dabei hatte Kitchen schon die Zukunft in Form von Mikroprozessoren gesehen. Er lernte bei der Arbeit mehr als an der Uni.

Er musste schnell lernen, als ein Auftrag für Parker Brothers hereinkam: Wickstead sollte das LED-basierte Flipper-Spielzeug *Wildfire* herstellen, doch der vorgesehene Programmierer verließ das Unternehmen. Deshalb sprang Kitchen ein. „In rund sechs Wochen lernte ich zu programmieren und entwickelte eine 1,5 KB große Flipper-Simulation für das *Wildfire*“, erinnert sich Kitchen.

» Es war verrückt, *Donkey Kong* auf das VCS bringen zu wollen. «

Garry Kitchen

Dieser Erfolg gab ihm Aufwind. Er blieb am Ball und konnte bald am Apple II Atari-VCS-Spiele programmieren. So kam es, dass er von Coleco den Auftrag erhielt, *Donkey Kong* für das VCS zu konvertieren. „Es war verrückt, das Spiel auf diese Maschine bringen zu wollen“, denkt Kitchen zurück. Es gelang ihm, die ersten beiden Levels auf das 4-KB-Modul zu übertragen. Für den Rest fehlte es an Zeit und vor allem Platz, da Coleco kein Geld für 8 KB Speicherplatz ausgeben wollte.

Trotzdem verkaufte sich die VCS-Fassung phänomenal. Die Demonstration seines Könnens brachte Kitchen den Job ein, für Activision ein Studio an der Ostküste aufzubauen. Gemeinsam mit seinem Bruder Dan schuf er dort unter anderem *Keystone Kapers* und *Pressure Cooker*. 1985 kündigten beide zusammen mit einigen Kollegen, darunter *Pitfall!*-Schöpfer David Crane. „Activision befand sich im freien Fall, und wir wollten nicht dabei sein, wenn der Aufprall kommt“, führt Kitchen aus. Die Ex-Activision-Mitarbeiter gründeten den Publisher Absolute Entertainment mitsamt dem internen Studio Imagineering.

Activision hing nach dem US-Videospielcrash von 1983/84 in den Seilen. 1986, kurz nach dem Exodus von Kitchen und Co., kam das NES erfolgreich nach Amerika. Nintendo hatte aus dem Crash gelernt und stellte hohe Hürden für Entwickler auf, um eine Mindestqualität zu sichern. Kitchen bemühte sich um die Lizenz, Spiele für die Konsole zu ▶



» [C64] *Bart vs. The Space Mutants* war so schwer, dass nur wenige die späteren Levels wie das Museum erreichten.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

A BOY AND HIS BLOB: TROUBLE ON BLOBOLONIA
SYSTEM: NES
JAHR: 1989

GHOSTBUSTERS II
SYSTEM: NES
JAHR: 1990

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES (IM BILD)
SYSTEM: NES, GAME BOY
JAHR: 1991

AY CARAMBA!

WIR ZEIGEN EUCH BARTS ANDERE ABENTEUER VON IMAGINEERING.



BART VS. THE WORLD
NES, 1991

Garry Kitchen erinnert sich an ein Brainstorming, als *Bart vs. The Space Mutants* halb fertig war: „Ich hatte dieses Bild im Kopf, wie Bart auf der Großen Mauer von China Skateboard fährt.“ So kam die Idee auf, dass Bart in der Fortsetzung die Welt bereist.



BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
Game Boy, 1991

Nur wenige wissen, dass David Crane den Game-Boy-Titel schuf. „David Crane liebte *Escape from Camp Deadly*“, erzählt Kitchen. Es handele sich sogar um eines von Cranes Lieblingsprojekten. Martin Gaksch bewertete es in der *Power Play* nur mäßig – mit 65 Prozent.



BART VS. THE JUGGERNAUTS
Game Boy, 1992

Bart will sich in der an „American Gladiators“ angelehnten Spielshow „Juggernauts USA“ beweisen und muss dafür sieben Disziplinen meistern. Er hüpft unter anderem durch einen Hindernisparcours im Kwik-E-Mart oder überwindet einen von Dr. Marvin Monroe unter Strom gesetzten Flur.



BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN
NES, 1992

Das dritte und letzte NES-Spiel mit Bart von Imagineering. Bart wird als sein Alter Ego Bartman in einen Comic gesogen. Er kann fliegen oder Laser aus seinen Augen schießen. Außerdem besitzt er nun großzügige fünf Lebenspunkte.

entwickeln, doch der japanische Konzern zögerte. Aus Sicht von Nintendo brauchte es keine Spiele aus den USA, gab es doch bereits Hunderte NES-Titel in Japan.

„Uns wurde gesagt, die Entwicklungssysteme würden 35.000 US-Dollar kosten und seien nur auf Japanisch. Da fragten wir: ‚Was wäre, wenn wir ein eigenes bauen?'", erinnert sich Kitchen. Also entwarf David Crane entsprechende Hardware inklusive Debugger. Absolute wurde die erste US-Firma mit der Lizenz für NES-Spiele. Viele nordamerikanische Studios bekamen ihr Entwicklungssystem von Absolute. „Der Verkauf der Systeme war nicht einträglich, da wir sie von Hand bauten. Aber so gaben wir vielen Entwicklern Starthilfe auf der Plattform."

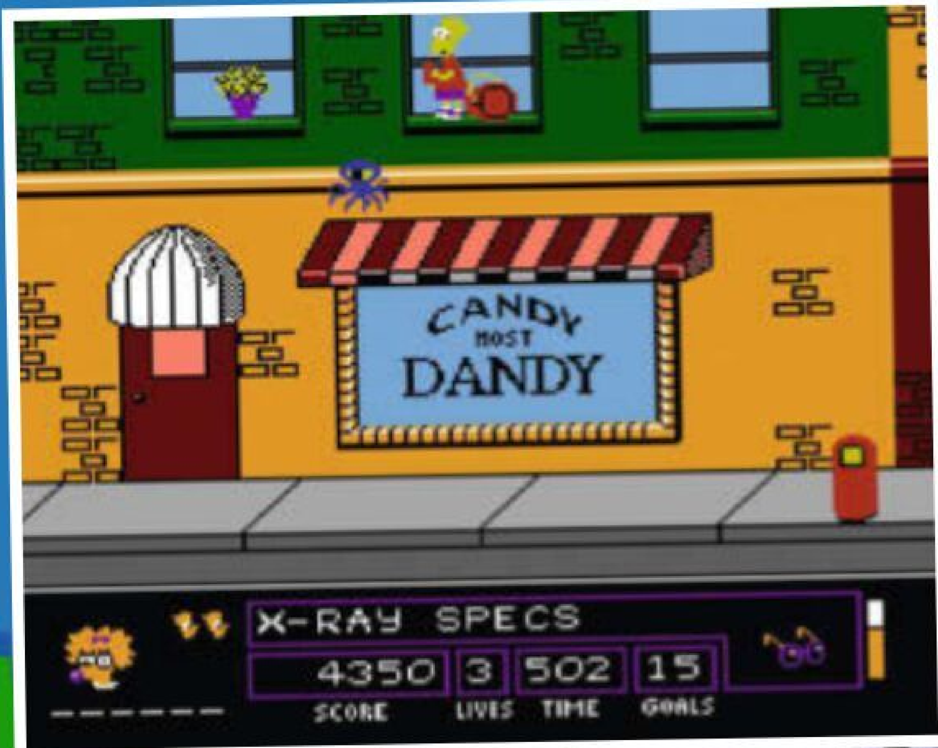
Auch Greg Fischbach – President von Activision International – erkannte das Potenzial des NES. „Greg ging zum Activision-Management und schlug vor, Spiele auf die Konsole zu bringen", erzählt Kitchen. „Sie sagten: ‚Bist du blöd? Wir sind raus aus dem Geschäft, wir machen nur noch Computer-Software.'" Fischbach hielt das für zu kurz gedacht und gründete darauf Acclaim, die erste US-Firma mit der Lizenz zum Vertrieb von NES-Spielen.

Fischbach rief bei Kitchen an. „Er sagte: ‚Schau dir die Cartoons in der Tracey-Ullman-Show an und sag mir, ob du daraus ein Spiel machen kannst'", schildert Kitchen. „Das tat ich und rief meinen Uni-Kumpel Barry Marx an, der ein brillanter Schreiber war und für DC Comics arbeitete. Ich fragte ihn nach den Simpsons und er hielt mir ein zehnminütiges Referat über die Macher und alle Figuren." Er warb Marx als kreativen Leiter an. Das geschah kurz bevor *Die Simpsons* im Dezember 1989 zu den Stars ihrer eigenen Serie wurden. „Greg konnte große Lizenzen schon vor ihrem Durchbruch erkennen, das war eines seiner großen Talente", erklärt Kitchen.

Marx, Kitchen und Fischbach flogen nach Los Angeles, um *Simpsons*-Schöpfer Matt Groening und den Produzenten James L. Brooks von Fox TV zu treffen. Ihr Brainstorming dauerte Stunden. „Natürlich liebten sie Barry, denn der kannte alles auswendig", schmunzelt Kitchen. Nach dem Treffen arbeitete Imagineering Konzepte für das Spiel aus. Es setzte sich die Idee vom Angriff der Weltraum-Mutanten auf Springfield durch. Die Mutanten geben sich als Menschen aus, doch Bart durchschaut ihre Tarnung dank einer Röntgenbrille.

Dieser Plot erinnert an den 1988er-Kinofilm *Sie leben* von John Carpenter. Im Film geben sich Aliens als Menschen aus und der Protagonist, gespielt vom bekannten Wrestler „Rowdy" Roddy Piper, kann dank einer besonderen Sonnenbrille die Aliens und ihre unterschwelligen Botschaften erkennen. Die Ähnlichkeiten seien reiner Zufall, versichert Kitchen. Erst Jahre später habe David Crane den Film gesehen und das Team auf die überraschenden Parallelen aufmerksam gemacht.

Das Team von Imagineering begann im Mai 1990 mit der Arbeit. Fischbach wollte einen Release zu Weihnachten. Ein höllischer Zeitplan. „Wir hatten keine sechs Monate, das war unglaublich ambitioniert", denkt Kitchen zurück. Umso mehr, da Fox Figuren und Musik absegnen musste. „Ich warf etliche Leute auf das Spiel. Ich zog einige von anderen Projekten ab, bezahlte Überstunden – was damals unerhört in der Branche war. Doch ich musste von ihnen 80-Stunden-Wochen verlangen, und dafür musste es einen Ausgleich geben", erklärt



JEBEDIAH SPRINGFIELD

» Die Sprünge sollten anders sein als bei Mario. «

Garry Kitchen





» [Mega Drive] Das von Ex-Elite-Systems-Mitgliedern gegründete Studio Arc Development übernahm die Konvertierungen auf die Sega-Plattformen.

» [NES] IBart kann Moe von Moes Taverne mit diversen Scherzanrufen reinlegen.





» [NES] Das Skateboard-Abschnitt ist zumindest etwas weniger frustrierend als der berüchtigte Bike-Level aus *Battletoads*.



» [Mega Drive] Spielerisch ist die Mega-Drive-Version identisch zum Original, doch der Stil ist ganz anders.

Kitchen. Vier Programmierer arbeiteten in Vollzeit an dem Projekt, zwischenzeitlich wuchs das Team auf bis zu 14 Personen an.

Kitchen programmierte den ersten Level sowie den fünften Abschnitt (im Kernkraftwerk), die restlichen Levels übernahmen andere. So variiert das Gameplay von Gebiet zu Gebiet deutlich. Der rätsellastige Spielanfang erinnert an *A Boy and His Blob*, das Kitchen gemeinsam mit David Crane entwickelt hatte. „Ich wollte mehr als rennen und springen und Pilze umhauen", erklärt Kitchen. „Es sollte mehr Denkarbeit nötig sein." In späteren Levels verschwindet der Rätsel-Aspekt jedoch fast vollständig.

Die Entwickler konnten die TV-Serie nicht vorab sehen, aber sie schauten jede Folge und versuchten, noch möglichst viele Bezüge einzubauen. So ist es auch in *Bart vs. The Space Mutants* möglich, Scherzanrufe beim Barkeeper Moe zu machen. Fox war zufrieden mit den Fortschritten von Imagineering. Doch Howard Lincoln von Nintendo of America hatte einen Kritikpunkt: „Die Sprünge sollten bewusst anders sein als bei Mario", entsinnt sich Kitchen. „Doch Howard sagte ‚Es sollte sich anfühlen wie bei Mario!' Ich habe das Sprunggefühl ihm zuliebe nur ein wenig angepasst." Eine deutliche Veränderung der Sprünge hätte außerdem weitere große Änderungen nach sich gezogen, zum Beispiel bei der Platzierung von Objekten.

Die Deadline im Oktober 1990 rückte näher, doch *Bart vs. The Space Mutants* war noch lange nicht bereit. Fischbach war unzufrieden, aber der geplante Termin war unmöglich zu halten. Das Team beendete die Arbeit schließlich im Dezember, und der Titel kam dann im April 1991 in die US-Läden – in Europa war es sogar erst im Dezember desselben Jahres soweit. Trotz des verpassten US-Weihnachtsgeschäfts verkaufte sich das Spiel wie wild. Ende 1991 erschienen Konvertierungen für Schneider CPC, Atari ST, C64 und ZX Spectrum. 1992 folgten schließlich Versionen für Segas Mega Drive, Master System und Game Gear.

Das häufigste Feedback war, dass *Bart vs. The Space Mutants* zu schwer sei. „Es war nicht gut balanciert", stimmt Kitchen zu. „Der erste Level ist ziemlich gut, da habe ich viel Zeit mit dem Nachjustieren verbracht. Aber die mittleren Levels wurden nicht genügend poliert. Ich halte auch den fünften Level für richtig gut, aber den hat niemand gespielt, weil alle in den anderen Gebieten festhingen!"

Insgesamt ist Kitchen jedoch zufrieden mit dem Spiel. „Es war ein guter Wurf. Hätten wir sechs Monate mehr gehabt, wäre es noch besser geworden." Das Team erhielt jedoch weitere Chancen. Bei den diversen Fortsetzungen fiel dann auch der Zeitplan weniger knapp aus … *



SCHLAUER BART

DIE GEHEIMNISSE DES ERSTEN LEVELS.

Die späteren Abschnitte von *Bart vs. The Space Mutants* sind vor allem Hüpf-Parcours, doch der Auftakt bietet viele Rätsel und versteckte Mechaniken. Bart muss 24 violette Objekte loswerden, aus denen die Mutanten violetten Kraftstoff für ihre sinistren Maschinen herstellen. Viele Wege führen zum Ziel: Er kann die Dinge unter anderem rot ansprühen oder unter dicht behängten Wäscheleinen verstecken.

Durch einen Scherzanruf lässt er Moe wütend aus seiner Kneipe stürmen. Das gibt Bart die Chance, sein violettes Hemd umzufärben. Und wenn noch genau 400 oder 200 Sekunden auf der Uhr sind, verlässt ein Junge mit violettem Hemd das Kino.

In Läden kauft ihr nützliche Objekte. Holt einen Schraubenschlüssel und dreht damit einen Hydranten auf, um frische violette Farbe von einer Markise abzuwaschen. Mit Knallerbsen vertreibt ihr violette Vögel, mit Raketen nehmt ihr violette Blenden in den Fenstern des Altersheims aufs Korn. Schießt ihr dagegen auf den Vogel auf dem Kopf der Statue von Jebediah Springfield, erhaltet ihr eine Nachricht vom Stadtgründer persönlich, die auf die Episode anspielt, in der Bart den Kopf stiehlt.

Ein weiteres Raketen-Geheimnis: Schießt ihr auf das „E" im Schild es Kwik-E-Mart, regnet es Extraleben. Die kommen bei dem hohen Schwierigkeitsgrad nicht ungelegen.





» [NES] Im zweiten Level nutzen die Mutanten Hüte als Maschinen-Treibstoff, ihr müsst also möglichst viele davon einsacken.



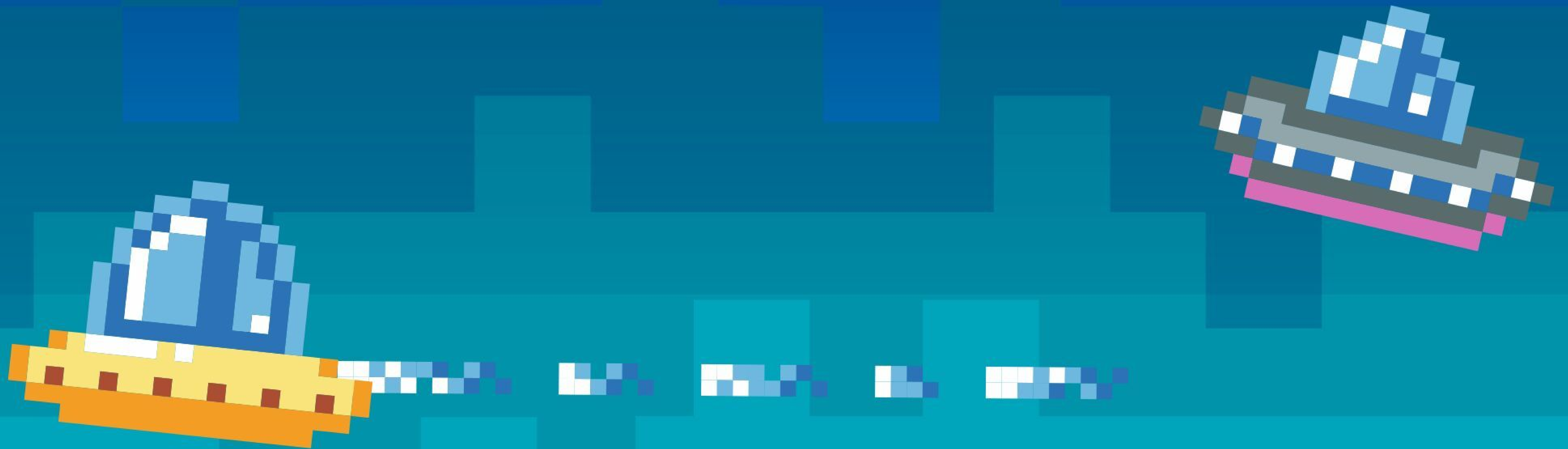
» [NES] Der Tiefpunkt des Spiels im zweiten Level: Winzige, sich bewegende Plattformen über einem Todesabgrund.





» [ZX Spectrum] Ocean brachte die Spectrum-Fassung heraus.

Willkommen in den



Testen Sie Retro Gamer mit 30 % Rabatt!

2 Ausgaben als Heft oder digital
+ Geschenk nach Wahl





eMedia GmbH

GUTEN ALTEN ZEITEN

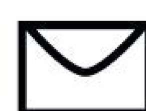




30 % Rabatt!

Jetzt bestellen:

www.emedia.de/rg-mini

 (0541) 800 09 126  leserservice@emedia.de  eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

WUNSCHKONZERT

Liebes Retro-Gamer-Team, fast schon seit Beginn eurer Zeitschrift lese ich jede Ausgabe und nahezu alle Artikel. Das hat bisher noch keine Zeitschrift geschafft! Respekt für die toll geschriebenen Artikel und die schön designten Seiten. Folgende Themen würden mich brennend interessieren: 1.) Listings: Für mich als einen, der mit dem C64 groß geworden ist, war es wahnsinnig faszinierend, Listings aus Zeitschriften oder Büchern abzutippen und hinterher das Spiel spielen zu können. Es hatte sogar etwas von einem „Familienhobby", weil meine Eltern und ich uns teilweise bei längeren Listings abgewechselt haben. Ich fände es daher toll, wenn dieses Thema in einer Ausgabe thematisiert werden könnte. 2.) Retro-Musik: Ich höre gerne Videospiel-Musik, und viele der Melodien von früher (meist SID-Melodien) summe ich heute noch vor mich hin. Wie wäre es mit einer Top 20/50/100-Liste der besten Retro-Musik aus Computerspielen? 3.) Highscore-Listen/Tipps & Tricks: Als früherer *Happy-Computer*- und *64'er*-Leser kenne ich noch die Seiten im Heft, wo Tipps und Tricks oder auch Highscores abgedruckt wurden. Wäre das nicht auch eine mögliche Rubrik für eure Zeitschrift? – Alexander K.

Wohl jeder Heimcomputer-Besitzer denkt mit einer Mischung aus Grauen und Nostalgie an die damaligen Listings zurück – das wäre vielleicht wirklich einmal ein Thema, auch passend zu einem Magazin-Report. Ebenso klingt Retro-Musik nach einem interessanten Schwerpunkt. Was jedoch Highscores anbelangt: Die sind mittlerweile (etwa via Speedruns) auf YouTube wohl besser aufgehoben – oder was denken andere Leser hierzu? Tipps werden wir – über einzelne Kästen bei unseren Expertenwissen-Artikeln hinaus – nicht ins Heft aufnehmen. – Red.





TITELBILD ALS POSTER

Ich fand eure letzte Ausgabe wie immer auf hohem Niveau und ich muss gestehen, die Retro Gamer ist das letzte Print-Magazin, das ich noch kaufe und sammle. Allerdings muss ich euch sagen: Mit dem Titelblatt der letzten Ausgabe bin ich nicht zufrieden. Ich hätte lieber die Sonic-Version gehabt. Die Ausgabe hätte ich auch zweimal gekauft, damit ich das Cover einrahmen und an die Wand hängen könnte! Macht doch eine Umfrage, welches Titelbild besser angekommen wäre … – Alex B.

Das hat man nun davon, wenn man im Editorial mehrere Titel-Varianten zeigt … Aber ja, auch Sonic wäre ein tolles Cover gewesen. Deine Einrahmen-und-an-die-Wand-Idee könnte man natürlich weiterdenken und Starschnitte der gealterten Redakteure als Poster integrieren! Wir übernehmen nur keine Garantie, was eure Familien und Freunde dazu sagen würden. – Red.







BOULDER DASH IST WIEDER DA

Wer wohlige Erinnerungen an Grabetouren mit Rockford hat, sollte einen Blick auf das kürzlich erschienene **Boulder Dash Deluxe** riskieren. Ihr bereist neun Welten – von bergigen Höhen bis zu den Tiefen des Meeres –, um nach Juwelen zu graben. Mit enthalten sind 20 neue Levels von *Boulder Dash*-Erfinder Peter Liepa sowie die Original-Areale des Klassikers von 1984. Auch Held Rockford könnt ihr optional in seiner klassischen Pixelform durch die Puzzle-Action führen.

In *Boulder Dash Deluxe* begegnet ihr neuen Gegnern, wie dem Oktopus, der seine Patrouillenroute dynamisch an die Gänge anpasst, die ihr beim Graben freilegt. Das wichtigste Hilfsmittel und zugleich die größte Gefahr sind aber wieder die im Erdreich verstreuten Felsen. Grabt ihr geschickt, schaffen euch herabstürzende Brocken Gegner vom Leib. Doch wer nicht aufpasst, wird selbst erschlagen oder verschüttet den Weg zu Schätzen – und ohne ausreichend Juwelen bleibt der Levelausgang verschlossen.

Boulder Dash Deluxe ist für PC, Switch, Xbox sowie das Atari VCS im jeweiligen App Store erhältlich. Infos gibt es in den Shops oder unter ***www.boulder-dash.com*** – dort ist sogar die 1984er-Fassung online spielbar!

SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de
Forum: www.gamersglobal.de/retro
Brief: eMedia, Retro Gamer,
Hans-Pinsel-Str. 10b,
85540 Haar
Social: facebook.com/retrogamerheft





BITTE MEHR 90ER-THEMEN

Ich bin ein Leser seit der ersten Ausgabe und mag eure Zeitschrift gerne. Es macht mir auch immer wieder Spaß, in den alten Ausgaben von Retro Gamer zu stöbern. Dabei ist mir dann doch aufgefallen, dass ihr gefühlt vor allem Spiele der 80er vorstellt. So auch in der aktuellen Ausgabe, etwa zum *BMX Simulator*, über den ich schon früher mal gelesen habe. Ich bin 47 Jahre alt und habe in den 90ern mit einem PC angefangen – die ständigen 80er-Artikel finde ich langsam etwas langweilig. Mir fehlen öfters Spiele für den PC aus den 90ern. Da gäbe es doch genug, etwa zu Titeln wie *Star Trek – A Final Unity* oder über die Shareware von Apogee oder Epic, also *Commander Keen* oder *Jazz Jackrabbit*. Ich mag persönlich Rennspiele am liebsten, vielleicht könnt ihr ja mal über die *Grand Prix*-Spiele oder die *Bleifuss*-Reihe etwas bringen? Auch die Hardware-Entwicklungen sind damals spannend gewesen. Ihr müsst nicht in jeder Ausgabe schreiben, wie toll das SNES oder die PS2 waren! – Christian P.

Wir versuchen, auch den PC zu seinem gebührenden Retro-Recht kommen zu lassen, aber natürlich ist der Microsoft-basierte Rechenknecht nur eine von vielen Plattformen, und die 90er sind nur eines von vier Jahrzehnten (70er bis Nullerjahre), über die wir regelmäßig berichten. An Sympathie oder Nostalgie mangelt es uns jedenfalls nicht, schließlich waren einige unserer deutschen Autoren maßgeblich an Heften wie PC Player und GameStar beteiligt. Aber gut: Wir werden in Zukunft noch stärker darauf achten, bei den Spielen MS-DOS und Windows 3.1 bis 95 nicht zu kurz kommen zu lassen! Allerdings halten wir in Sachen Hardware alte Konsolen und Homecomputer für spannender als einzelne 3D-Grafikkarten oder Prozessor-Generationen. Was meinen andere Leser dazu? Bestünde Interesse an einem dedizierten Retro-PC-Spiele-Sonderheft? Bitte lasst es uns wissen! – Red.

HOMECOMPUTER-SONDERHEFT: OHNE ZUKUNFT?

Beim Sonderheft 1/2021 frage ich mich: Nennt ihr bei den Magazinen zum jeweiligen Heimcomputer im Heft nur eine Auswahl? Beim Amiga hättet ihr zum Beispiel die Amiga Future erwähnen können, die gibt es immer noch in gedruckter Form zu kaufen, sie erscheint alle zwei Monate. – Andreas G.

Ja, wir haben im Sonderheft nur historische Magazine erwähnt. Wer sich für die Amiga Future interessiert, findet eine Bestellmöglichkeit durch einfaches Googeln. – Red.

NINTENDO-PROMOS

Christoph Reinartz ist nicht nur seit 2012 Leser von Retro Gamer, sondern auch großer Nintendo-Fan. Seit Mitte der 90er Jahre sammelt er Werbematerial wie Flyer, Sticker, Broschüren und Kataloge. Mittlerweile hat er seine über 800 Fundstücke archiviert und bietet aktuell rund 500 davon online zum Ansehen an, als Herzblut-Fanprojekt.

Wenn ihr auf Streifzug durch 30 Jahre „Big-N“ gehen wollt, ist hier die Adresse:
www.promotendo.de

Über den Filter auf der linken Seite lässt sich dort jede Kombination aus System, Kategorie und Jahr auswählen. Wer nach bestimmtene Spielen sucht, sollte den Namen in Anführungszeichen setzen („Mario Kart“).



RETRO-TERMINE

In der Hoffnung, dass die Corona-Maßnahmen im Winter 2021/2022 nicht doch wieder verschärft werden müssen und Events weiter möglich bleiben, sammeln wir hier wieder Termine für euch. Prüft kurz vor dem anvisierten Beginn nochmal, ob die Veranstaltungen wirklich öffnen. Wir sind aber tendenziell guter Dinge. Immerhin konnte im Oktober zum Beispiel die Spiel 2021 mit 93.000 Besuchern stattfinden.

BÖRSEN

15. Classic Videogames Convention
13. November 2021
Kuchenheimer Str. 220,
Euskirchen
www.classic-videogames.de/cvgcon/

HomeCon 66
20. November 2021
Bürgerhaus Alte Schule, Hanau
(eventuell nur Online)
www.homecon.org

Interface Kiel
27. November 2021
Jugendhaus Klausdorf
http://vccev.de

LuheCon
27. November 2021
Marstall, Winsen
www.forum64.de

Connected 43
11. Dezember 2021
Kleine Stadthalle Uetersen
http://vccev.de

Connected 44
22. Januar 2022
Kleine Stadthalle Uetersen
http://vccev.de

Amiga Wintertreffen
11.–13. Februar 2022
Dörphus, Großensee
www.amiga-winter-treffen.de

#G4L Gaming Expo-Festival
11.–13. Februar 2022
Preis (Tagesticket): 24,99 Euro
Messe Düsseldorf
https://g4l.gg

AUSSTELLUNGEN

For Amusement Only e.V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de

Öffnet jeden 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr – Nachweis von Corona-Impfung bzw. Genesung von Corona oder tagesaktueller negativer Corona-Test nötig. Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro.

VORSCHAU

Retro Gamer 2/2022 erscheint am 10.02.2022

IHR KÖNNT RETRO GAMER AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 174, ODER BESTELLEN UNTER shop.heise.de

LODE RUNNER

Zurück in kuscheligste Heimcomputer-Zeiten geht es in diesem Artikel im kommenden Heft: *Lode Runner* schien simpel gestrickt, war aber höllisch schwer zu meistern. Wir klettern erneut!

SCORE 0007050 MEN 005 LEVEL 030

JAHRBUCH 20/21



196 ausgewählte Seiten mit den besten Retro-Gamer-Artikeln aus der „Pandemie-Zeit" 2020/2021.

Ab 9.12.21 am Kiosk oder auf *shop.heise.de* online bestellen



Zunächst in der Spielhalle und dann auf GameCube konnten wir erleben, wie aus der alten Murmel-Balancierbrett-Idee ein ausgereiftes Videospiel geworden war.

YAKUZA

2020 hat die *Yakuza*-Serie mit Teil 7 ihr Genre vom Action-Adventure zum „Open-World-RPG" geändert, 2021 bekamen Classic-Fans *Lost Judgment*. Wir kehren zum Ursprung der Serie zurück!

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel, Michael Hengst, Tobias Hübner, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Jörg Mühle

ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

LESERSERVICE
Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

ABONNEMENT RETRO GAMER
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





Copyright © 2021 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

Ein Blick in die Vergangenheit mit All About History

NEU bei eMedia

Tauchen Sie ein in vergangene Zeiten:

All About History beleuchtet alle zwei Monate die großen Epochen und Ereignisse der Weltgeschichte und gräbt alte Schätze aus. Erfahren Sie alles über die verschiedenen Zeitalter von der Antike bis zur Gegenwart, die unsere Welt geprägt haben.



35 % RABATT

Kennenlern-Angebot:
2 Ausgaben testen

- 2 aktuelle Ausgaben als Heft
- 35 % Kennenlern-Rabatt
- 3 Tage vor dem Handel erhältlich
- erscheint 6 × im Jahr

Jetzt bestellen:

www.emedia.de/history-mini

 (0541) 800 09 126  leserservice@emedia.de  eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück



The Pokémon Company Nintendo

Pokémon Leuchtende Perle

Pokémon Strahlender Diamant









PANFLAM

CHELAST

PLINFA

Wähle dein Partner-Pokémon und erlebe eine nostalgische Reise zurück in die Sinnoh-Region.

DIE **NINTENDO SWITCH**-FAMILIE

Nintendo Switch OLED-Modell

Nintendo Switch

SPIELSPASS FÜR ZUHAUSE UND UNTERWEGS

Nintendo Switch Lite

SPEZIELL FÜR HANDHELD KONZIPIERT

©2021Pokémon. ©1995–2021Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by ILCA,Inc.